

# O Desenho na ideia.

*Os processos criativos no Design  
de Comunicação.*

## **Mestranda**

Sara Filipa Matos Gil

## **Orientação**

Professora Doutora  
Susana Campos

Professor Doutor  
João Brandão

## **Presidente**

Professora Doutora  
Teresa Cabral

## **Arguente**

Professora Doutora  
Luísa Barreto

## **Documento Definitivo**

Dissertação teórica de Mestrado em  
Design de Comunicação.

Lisboa, Dezembro 2019





# O Desenho na ideia.

*Os processos criativos no Design  
de Comunicação.*

## **Mestranda**

Sara Filipa Matos Gil

## **Orientação**

Professora Doutora  
Susana Campos

Professor Doutor  
João Brandão

## **Presidente**

Professora Doutora  
Teresa Cabral

## **Arguente**

Professora Doutora  
Luísa Barreto

## **Documento Definitivo**

Dissertação teórica de Mestrado em  
Design de Comunicação.

Lisboa, Dezembro 2019

Documento escrito de acordo com o  
novo acordo ortográfico.  
As palavras estrangeiras encontram-se  
em *itálico*.

*Ao meu Pai e à minha Avó Tiz,*





## Agradecimentos

Em primeiro lugar, as palavras nunca serão suficientes para expressar todo o meu agradecimento pelo apoio recebido durante toda esta etapa. Levarei comigo momentos e pessoas que de alguma forma me marcaram de forma positiva nesta fase.

À minha orientadora, **Professora Susana Campos** por ter aceite o desafio de me orientar, pela paciência que teve ao longo destes meses e pelo apoio demonstrado ao longo deste percurso. Ao meu orientador, **Professor João Brandão** por ter aceite orientar-me nesta jornada, por todo o conhecimento transmitido ao longo do meu percurso académico e pela ajuda prestada nesta dissertação.

Ao **Marco da Costa**, pela constante força e apoio, dedicação, risadas e felicidade, amor e orgulho que tem em mim que fez com que eu não desistisse de ser mais e melhor.

À minha **Mãe** e **Irmã** pelas sugestões e suporte que me ajudaram a pensar de forma positiva nesta fase. Ao meu **Pai** e **Avós maternos** pelas memórias e amor que irão ficar comigo sempre e pelo apoio que demonstraram ao longo da sua vida pela escolha do meu caminho.

À **Ana**, à **Isabel**, à **Inês**, à **Mariana** e à **Verónica** pela amizade demonstrada durante este percurso que me fizeram ter sempre ânimo.

Ao **Francisco** e ao **Rodrigo** pela energia positiva transmitida e pelas gargalhadas de descontração.

À Faculdade de Arquitetura de Lisboa, nomeadamente à **Professora Leonor Ferrão** pelo entusiasmo que demonstra nas suas aulas, que me inspira a ser melhor e por fomentar a sede de conhecimento e à **Professora Elisabete Rolo** pelo carinho, compreensão e transmissão de conhecimentos nas suas aulas.

A todos os entrevistados pela disponibilidade e simpatia.

A todas as pessoas que responderam ao questionário pela contribuição do enriquecimento desta dissertação.

*Muito Obrigada a todos!*



## Resumo

O tema proposto pretende analisar os processos criativos através dos quais surgem as ideias no design de comunicação e comparar diferentes metodologias intuitivas nos criativos, desde os métodos tradicionais, onde os criativos utilizam o desenho à mão levantada, aos que recorrem a interfaces digitais.

A investigação foca-se na análise do desenho como impulso da criatividade nos designers de comunicação. Explora também o avanço das tecnologias e como estas afetam ou beneficiam este método criativo. O objetivo da investigação é o de inquirir as escolhas dominantes neste processo, procurando complementaridades e verificando se existe algum recurso predominante no processo de criação. As eventuais diferenças nestes processos entre gerações de designers e entre as várias áreas do design de comunicação são igualmente tratadas.

Este estudo tem como objetivo contribuir para a ligação de duas grandes áreas: o desenho e o design de comunicação.

### **Palavras-chave:**

Desenho; Design de comunicação; Criatividade; Tecnologias do desenho; Sketching.





## Abstract

The proposed theme intends to analyze the creative processes through which ideas arise in communication design and to compare different intuitive methodologies used by creatives, from traditional methods, where creatives use conventional drawing by hand, to those supported by digital interfaces.

The research will focus on analyzing drawing as an impulse to creativity in communication design. It will also explore the advancement of technologies and how they have affected or benefited this creative method.

The aim of the research is to inquire the dominant choices in this process, to seek complementarities and to verify whether there are any predominant resources in creative processes. Within these choices, possible differences will be found, depending both on the designers' generation and the specifics of their design area, which will also constitute matters for inquiry.

This study aims to contribute to furthering the knowledge concerning the link between two major areas: communication design and drawing.

**Key words:**

Drawing; Communication Design; Creativity; Draw Technologies; Sketching.



“Stay **Hungry**. Stay **Foolish**.<sup>01</sup>”

(Steve Jobs 2005)

---

<sup>01</sup> T.A: “Mantém-te faminto. Mantém-te louco.”

*The Whole Earth Catalog 1974 edition* citado por Steve Jobs em 2005 no discurso de graduação da Universidade de Stanford. Embora a tradução para português não faça tanto sentido, a frase diz-nos para nos mantermos com sede de conhecimento, com humildade para aprender e para estarmos certos da nossa ignorância de forma a obter mais conhecimentos.





# Índice Geral

<b>III</b>	Dedicatória
<b>V</b>	Agradecimentos
<b>VII</b>	Resumo
<b>IX</b>	Abstract
<b>XI</b>	Epígrafe
<b>XIII</b>	Índice Geral
<b>XVII</b>	Lista de Acrónimos e Abreviaturas; Glossário
<b>XIX</b>	Índice de Figuras
<b>XXI</b>	Índice de Gráficos

## **PARTE I: Introdução**

### **Capítulo I – Introdução à investigação**

<b>3</b>	1. Introdução
<b>4</b>	2. Problemática
<b>5</b>	2.1. Questões de investigação
<b>5</b>	3. Hipótese
<b>6</b>	4. Objectivos
<b>6</b>	4.1 Gerais
<b>6</b>	4.2. Específicos
<b>7</b>	5. Desenho da investigação
<b>8</b>	5.1. Organograma do processo investigativo
<b>9</b>	6. Benefícios

## **PARTE II: Enquadramento teórico**

### **Capítulo II- A Criatividade**

<b>14</b>	1. Nota introdutória
<b>15</b>	2. Noções de Criatividade
<b>19</b>	2.1. Eureka
<b>20</b>	2.1.1. Teorias do pensamento criativo
<b>22</b>	2.2. O processo criativo
<b>25</b>	2.3. O criativo e designer
<b>26</b>	2.3.1. Estimulo ao pensamento criativo
<b>27</b>	3. Educação, criatividade e design
<b>29</b>	Referências Bibliográficas

### **Capítulo III- Nota histórica sobre o desenho**

36	1. Nota introdutória
37	2. Da Pré-História ao mundo medieval
40	3. Do séc.XIV ao séc. XVIII
48	3.1. O ensino em Academias
50	3.2. O <i>disegno</i>
52	4. O séc.XIX e a era moderna
58	4.1. A Bauhaus e a nova visão
60	5. A mudança no desenho a partir do séc.XX
62	5.1. Novos recursos
64	5.1.1. Possíveis Desvantagens
66	5.2. O ensino da arte e do desenho
68	Referências Bibliográficas

### **Capítulo IV- O desenho na conceção**

74	1. Nota Introdutória
75	2. Breve abordagem ao <i>Visual Thinking</i>
79	3. Terminologias
79	3.1. Definições Gerais
82	4. O desenho como método projetual
91	5. O domínio da manualidade no design em Portugal no séc.XX
93	5.1. O traço de Stuart Carvalhais
96	5.2. Os inúmeros ofícios de Maria Keil
98	5.3. O inigualável Sebastião Rodrigues
101	5.4. O mestre Daciano da Costa
103	Referências bibliográficas

## **PARTE III: Recolha de dados**

### **Capítulo V- A coligação entre design de comunicação e o desenho**

112	1. Nota introdutória
113	2. Métodos para recolha de dados
113	3. Entrevistas: objetivos, tipologia e tratamento
114	3.1. Guião de entrevista pessoal
116	3.2. Escolha dos entrevistados
117	3.2.1. João Catarino

123	3.2.2. Mariana Baldaia
129	3.2.3. Pedro Gonçalves
135	3.3.4. Cristina Sampaio
142	4. Questionários
143	4.1. Análise dos dados
148	5. Análise e conclusões decorrentes das entrevistas e questionários
149	Referências Bibliográficas

## **PARTE IV: Conclusões**

### **Capítulo VI- Conclusões**

154	1. Considerações finais
156	2. Recomendações para futuras investigações
157	Bibliografia

### **Capítulo VII- Apêndices**

A	Respostas individuais do questionário
B	Entrevista a João Catarino
C	Entrevista a Mariana Baldaia
D	Entrevista a Pedro Gonçalves
E	Entrevista a Cristina Sampaio
F	Fotografias recolhidas e esboços cedidos





## Lista de acrónimos e Abreviaturas

<b>FA</b>	Faculdade de Arquitetura
<b>Fig.</b>	Figura
<b>P./Pág.</b>	Página
<b>Séc.</b>	Século
<b>S.d</b>	Sem data
<b>S.n</b>	Sem nome
<b>S.P.N.</b>	Secretariado da Propaganda Nacional
<b>S.N.I.</b>	Secretariado Nacional de Informação
<b>T.A.</b>	Tradução de autor
<b>%</b>	Percentagem

## Glossário

### **Briefing**

Conjunto de direções e objetivos de um dado projeto que são expostas de forma a atingir conclusões e resultados.

### **Click**

Ação individual que permite carregar numa tecla de um aparelho eletrónico com o objetivo de produzir uma outra ação dentro do mesmo.

### **Storyboard**

Conjunto de imagens desenhadas que narram uma história.

### **Traço**

Risco ou linha realizados num suporte bidimensional.

### **User Interface**

Termo utilizado para definir o espaço onde existe interação entre o homem e um *software*.



## Índice de Figuras

Pág. 8	<b>Figura 1</b>	Organograma do processo investigativo
Pág. 9	<b>Figura 2</b>	Diagrama das áreas de estudo incluídas nesta dissertação.
Pág. 24	<b>Figura 3</b>	Esquema sobre processos criativos elaborado por Elisabete Rolo 2013.
Pág. 38	<b>Figura 4</b>	Pintura Rupestre nos Montes Akakus na Líbia.
Pág. 38	<b>Figura 5</b>	Pesagem do coração de Hunefer (19ª dinastia).
Pág. 40	<b>Figura 6</b>	O beijo de judas de Giotto.
Pág. 41	<b>Figura 7</b>	Antonio Pisanello, <i>Study of a head horse</i> , 1437-38.
Pág. 42	<b>Figura 8</b>	Reconstituição da experiência perspectiva de brunelleschi.
Pág. 45	<b>Figura 9</b>	Capela peruzzi por Giotto.
Pág. 45	<b>Figura 10</b>	Capela sistina por Michelangelo.
Pág. 47	<b>Figura 11</b>	Esquissos de Leonardo Da Vinci do braço e pé de 1510.
Pág. 47	<b>Figura 12</b>	Esboços de Michelangelo, s.d.
Pág. 53	<b>Figura 13</b>	William Morris, <i>Rose</i> , <i>fabric design</i> de 1883
Pág. 54	<b>Figura 14</b>	Eugène Delacroix, <i>Crouching Lion, a Hare between his Paws</i> de 1851.
Pág. 55	<b>Figura 15</b>	Eugène Delacroix, <i>Studies for the Salon du Roi in the Palais Bourbon</i> de 1833-38.
Pág. 55	<b>Figura 16</b>	Palais Bourbon
Pág. 56	<b>Figura 17</b>	Edgar Degas, <i>Estudo para École de Danse</i> , Notebook 30.
Pág. 56	<b>Figura 18</b>	Edgar Degas, <i>École de Danse</i>
Pág. 56	<b>Figura 19</b>	Edgar Degas, <i>Ecole de Danse</i>
Pág. 57	<b>Figura 20</b>	Edgar Degas, <i>Dancer Adjusting her Shoe</i> de 1885
Pág. 57	<b>Figura 21</b>	Georges Seurat, <i>Man lying on a parapet</i> de 1880-81
Pág. 57	<b>Figura 22</b>	Georges Seurat, <i>Seated Boy with a Straw Hat</i> de 1882
Pág. 59	<b>Figura 23</b>	Roy Lichtenstein, <i>Reverie</i> de 1965.
Pág. 59	<b>Figura 24</b>	Soll Lewitt, <i>Wavy Lines with Black Border</i> de 1997.
Pág. 61	<b>Figura 25</b>	<i>Hommage À Paul klee</i> de 1965.
Pág. 61	<b>Figura 26</b>	Paul Klee, <i>Castle and a sun</i> de 1928.
Pág. 62	<b>Figura 27</b>	Saul bass, <i>vertigo</i> de 1958
Pág. 63	<b>Figura 28</b>	Stylator
Pág. 63	<b>Figura 29</b>	<i>Rand tablet</i> 1963.
Pág. 63	<b>Figura 30</b>	<i>Apple graphics system</i>
Pág. 75	<b>Figura 31</b>	Ver, Imaginar e Desenhar.
Pág. 77	<b>Figura 32</b>	Dave Gray, alfabeto visual.
Pág. 77	<b>Figura 33</b>	Dave Gray, demonstração em vídeo, primeiro passo.
Pág. 77	<b>Figura 34</b>	Dave Gray, demonstração em vídeo, segundo passo.
Pág. 78	<b>Figura 35</b>	Dave Gray, demonstração em vídeo, terceiro passo.
Pág. 78	<b>Figura 36</b>	Dave Gray, demonstração em vídeo, quarto passo.
Pág. 83	<b>Figura 37</b>	Massironi 2002, p.3. <i>A tree diagram of graphic productions</i>

Pág. 91	Figura 38	Cartaz Évora por Thomaz de Mello para o SNI, 1948.
Pág. 94	Figura 39	Quim e Manecas, Stuart Carvalhais.
Pág. 94	Figura 40	O Fado do Cigarro
Pág. 95	Figura 41	Estudo para a capa da revista ABC de Stuart Carvalhais
Pág. 95	Figura 42	Estudo para a capa da revista ABC de Stuart Carvalhais
pág. 96	Figura 43	Paginas do bloco de maria keil sobre os estudo para a estação de s.sebastiao.
Pág. 96	Figura 44	Paginas do bloco de maria keil sobre os estudo para a estação de s.sebastiao.
Pág. 97	Figura 45	Estação de S.Sebastião
Pág. 99	Figura 46	Esboços de Sebastião Rodrigues, Arquivo pessoal de José Brandão, fotocopiado por Elisabete Rolo.
Pág. 100	Figura 47	Cartaz “18 de Maio Dia Internacional dos Museus”.
Pág. 100	Figura 48	Esboços de Sebastião rodrigues, “Material de apoio à realização da exposição “Sebastião Rodrigues designer”. Arquivo pessoal do designer José Brandão. Fotocopiado por Elisabete Rolo
Pág. 103	Figura 49	Croquis de viagem de Daciano da Costa, <i>Ennezat</i> , Auvergne, França, 1982
Pág. 103	Figura 50	Esboços de Daciano, 1991.
Pág. 117	Figura 51	Desenho de João Catarino.
Pág. 120	Figura 52	Cartaz e desenhos de João Catarino.
Pág. 121	Figura 53	Cartaz Estoril Surf Festival de João Catarino, 2017.
Pág. 121	Figura 54	<i>Shetchbook</i> de João Catarino.
Pág. 121	Figura 55	<i>Sketchbook</i> de João Catarino.
Pág. 123	Figura 56	Desenho de Mariana Baldaia.
Pág. 126	Figura 57	Esboço do cartaz Mûsîqât 2017 de Mariana Baldaia.
Pág. 127	Figura 58	Estudo do cartaz Mûsîqât 2017.
Pág. 127	Figura 59	Estudo de cor do cartaz Mûsîqât 2017.
Pág. 127	Figura 60	Estudo de cor do cartaz Mûsîqât 2017.
Pág. 127	Figura 61	Cartaz final Mûsîqât 2017.
Pág. 129	Figura 62	Esboços de Pedro Gonçalves.
Pág. 132	Figura 63	Esboços de Pedro Gonaçalves para filme <i>Love Matters</i> .
Pág. 132	Figura 64	Esboços de Pedro Gonaçalves para filme <i>Love Matters</i> .
Pág. 132	Figura 65	Esboços de Pedro Gonaçalves para filme <i>Love Matters</i> .
Pág. 133	Figura 66	Sequência de frames do filme <i>Love Matters</i> .
Pág. 135	Figura 67	Desenho de Cristina Sampaio.
Pág. 138	Figura 68	Esboços de Cristina Sampaio para a ilustração Poliamor.
Pág. 138	Figura 69	Esboços de Cristina Sampaio para a ilustração Poliamor.
Pág. 139	Figura 70	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
Pág. 139	Figura 71	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
Pág. 139	Figura 72	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
Pág. 139	Figura 73	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.

<b>Pág. 140</b>	<b>Figura 74</b>	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
<b>Pág. 140</b>	<b>Figura 75</b>	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
<b>Pág. 140</b>	<b>Figura 76</b>	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
<b>Pág. 140</b>	<b>Figura 77</b>	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
<b>Pág. 141</b>	<b>Figura 78</b>	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
<b>Pág. 141</b>	<b>Figura 79</b>	Evolução dos esboços de Cristina Sampaio.
<b>Pág. 141</b>	<b>Figura 80</b>	Ilustração Final Poliamor de Cristina Sampaio.

## Índice de Gráficos

<b>Pág. 143</b>	<b>Gráfico 1</b>	Respostas relativas à idade dos questionados.
<b>Pág. 143</b>	<b>Gráfico 2</b>	Respostas relativas à pergunta “Dentro do design de comunicação, qual a sua área?”
<b>Pág. 144</b>	<b>Gráfico 3</b>	Respostas relativas à pergunta “Durante a sua formação teve contacto com as disciplinas de desenho?”
<b>Pág. 144</b>	<b>Gráfico 4</b>	Respostas relativas à pergunta “Se Sim, em que suportes?”
<b>Pág. 144</b>	<b>Gráfico 5</b>	Respostas relativas à pergunta “Costuma desenhar?”
<b>Pág. 145</b>	<b>Gráfico 6</b>	Respostas relativas à pergunta “Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.”
<b>Pág. 145</b>	<b>Gráfico 7</b>	Respostas relativas à pergunta “Como regista as primeiras ideias de um projeto?”
<b>Pág. 146</b>	<b>Gráfico 8</b>	Respostas relativas à pergunta “Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afetar o respetivo potencial criativo?”
<b>Pág. 146</b>	<b>Gráfico 9</b>	Respostas relativas à pergunta “Durante um briefing com um cliente ou uma discussão de equipa produz imagens?”
<b>Pág. 147</b>	<b>Gráfico 10</b>	Respostas relativas à pergunta “Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projeto?”
<b>Pág. 147</b>	<b>Gráfico 11</b>	Respostas relativas à pergunta “ “O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual.” Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?”



PARTE I

# *Introdução*





## CAPÍTULO I

### Introdução

“ It would be very  
hard indeed to become  
a **good designer** without  
developing the ability  
to **draw well**.<sup>02</sup> ”

(Bryan Lawson 2005)

---

<sup>02</sup> T.A: “Será muito difícil tornar-se num bom designer se não desenvolver a capacidade de desenhar bem.”



# 1. Introdução

O presente documento apresenta uma investigação realizada no mestrado em Design de Comunicação na Faculdade de Arquitetura de Lisboa.

A investigação pretende explorar as funções do desenho como motor do processo criativo no design de comunicação dirigido à ideação de imagens. Através da análise das tecnologias utilizadas durante o processo de criação no design de comunicação, irá contribuir para o aprofundamento da reflexão sobre os modos como o desenho pode favorecer o trabalho do designer de comunicação. Ao investigar os processos criativos dos designers que utilizam o desenho permitirá ainda inquirir os processos alternativos e/ou complementares ao desenho, nomeadamente os processos digitais que usam recursos pré-definidos.

Para esta investigação foi essencial investigar a criatividade, procurando o entendimento dos momentos em que se dá o aparecimento de uma ideia. Considerando que os processos de descoberta, desde a célebre “Eureka” ilustrados de modo mais claro, se estendem pelas múltiplas dimensões da ação humana, os métodos criativos de cada disciplina presumem-se ligados às respetivas ferramentas específicas, assim como ao conhecimento acumulado que constitui as áreas disciplinares. O método de criação dos designers de comunicação foi indagado detalhadamente para posteriormente podermos entender as vantagens que cada tecnologia vem trazer a este processo. Esta última análise foi realizada após o conjunto de entrevistas e questionários, remetendo a casos concretos. A investigação visa interligar as áreas do desenho e do design de comunicação. Sabemos que no design de comunicação o desenho é uma ferramenta auxiliar na geração da ideia, mas importa nesta dissertação saber como e “qual” desenho.

Realizou-se uma breve nota histórica sobre o desenho que explora uma linha condutora das ligações pertinentes entre o ser humano e o ato de traçar. Foi necessário explorar também os tipos de desenho disponíveis, para a procura de uma melhor solução e a compreensão de terminologias, assim como o domínio da manualidade no design de comunicação em Portugal no séc.XX. Foram realizados entrevistas e questionários a casos concretos, que trouxeram um novo capítulo à dissertação, acerca dos métodos mais utilizados na geração da ideia no design de comunicação, assim como das possíveis diferenças da utilização da técnica entre gerações de designers.

## 2. Problemática

O ser humano começou a desenhar mesmo antes da existência do papel. Desde a pré-história, existem registos de desenhos em todas as culturas, o que nos faz afirmar que o ser humano recorre ao desenho para apresentar uma ideia.

Através do desenho, o designer consegue ter a liberdade criativa necessária para representar conceitos e projetar as respetivas materializações.

Nas últimas décadas, houve um avanço na tecnologia e como consequência foram introduzidas ferramentas digitais no processo criativo, como é o exemplo das mesas digitais ou mesas gráficas apoiadas por uma caneta que possibilitam ao designer alguma facilidade no controlo da seleção de lápis, canetas ou aguarelas, assim como softwares que permitem transferir o desenho no papel para o meio digital de forma mais rápida. Esta introdução tornou os métodos digitais ainda mais ágeis e intuitivos nos processos de criação em design, embora os hábitos nos processos da criação dos designers possam ter sofrido alterações, como a introdução de novas tecnologias e técnicas.

Podemos considerar então, que o desenho é um método aliado e imprescindível no processo de criação gráfica, independentemente da tecnologia utilizada?

## 2.1. Questões de Investigação

### Principal

- > De que modo o desenho pode auxiliar os processos de criação no design de comunicação?

### Secundárias

- > Qual a importância do desenho no design de comunicação?
- > De que forma é o desenho relevante na formação de um designer de comunicação?
- > Será relevante perceber a evolução do esquisso analógico ao esquisso digital?
- > Como pode o desenho ser útil quando projetamos em design?
- > Haverá distinções na escolha de metodologias consoante a idade, formação, ou a área do design de comunicação em causa?

## 3. Hipótese

O desenho é um método pensante e conducente à concretização que beneficia o processo de criação dos designers de comunicação.

## 4. Objetivos

### 4.1. Gerais

- > Pretende-se investigar e compreender como o desenho participa no processo criativo do design de comunicação.

### 4.2. Específicos

- > Contribuir para o conhecimento já existente sobre os processos de criação, interligando com as áreas do design de comunicação e do desenho.
- > Verificar os benefícios que o desenho pode trazer para os processos criativos.
- > Evidenciar a importância do desenho no design de comunicação.
- > Salientar a evolução do processo de esboço analógico ao digital.
- > Entender o desenho como meio facilitador da geração da ideia em design de comunicação.

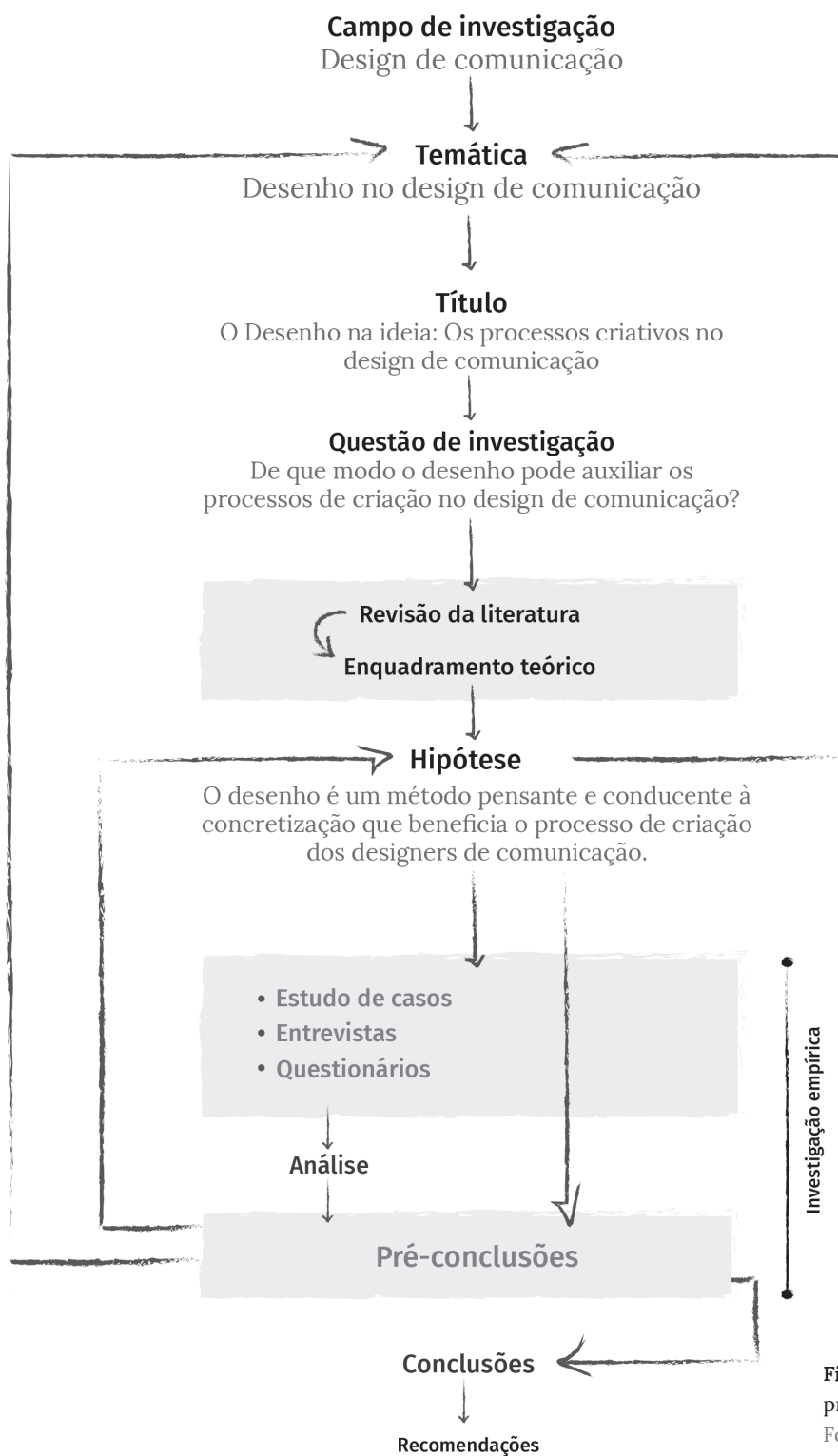
## 5. Desenho da Investigação

A investigação proposta é uma dissertação de mestrado teórica e para o seu desenvolvimento foram realizados alguns métodos que irão ser descritos adiante.

Inicialmente foram definidas a temática e a problematização desta dissertação. Após estas definições, foi construída a questão de investigação: De que modo o desenho pode auxiliar os processos de criação no design de comunicação?

A revisão da literatura consistiu em procurar documentos para a obtenção de informação relativa à criatividade em design, à história do desenho, a terminologias necessárias à investigação, à evolução da arte e tecnologia a partir do séc.XX e ao desenho como método projetual no design de comunicação. A partir da informação recolhida foi desenvolvido o estado da arte. A hipótese foi formulada antes e após este desenvolvimento, e não foi reformulada após a construção do estado da arte. Além desta contextualização utilizou-se métodos não intervencionistas e intervencionistas predominantemente qualitativos. Foram realizados quatro casos de estudo, de acordo com informação já existente sobre a obra de cada artista, ao longo do texto do capítulo IV.

Após os questionários online e as entrevistas individualmente dirigidas foi então possível analisar e estabelecer algumas ilações prévias sobre o tema, confirmar a hipótese formulada e, posteriormente, concluir e deixar recomendações para estudos futuros dentro da área do desenho em design de comunicação.



**Fig.1** Organograma do processo investigativo  
Fonte: Autora 2019

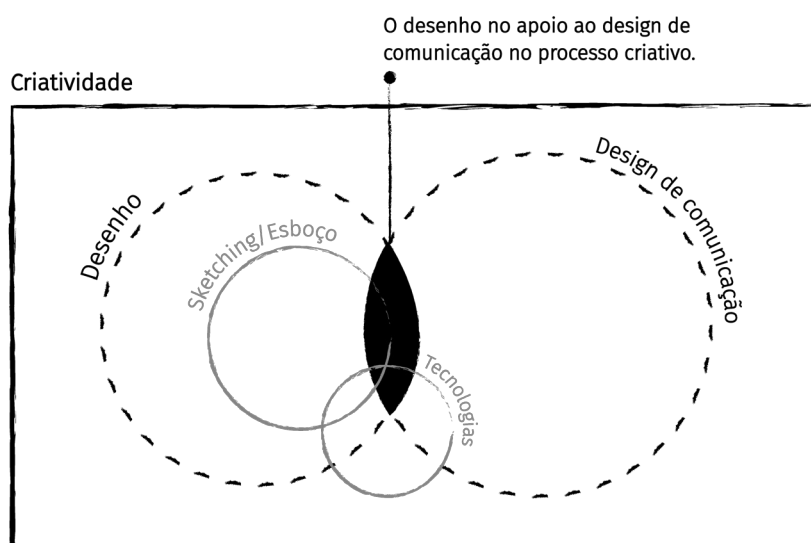


## 6. Benefícios

A investigação proposta trará benefícios à comunidade académica, como à investigação de conhecimentos no campo do desenho e do design de comunicação, o surgimento de novos problemas e possivelmente novas investigações que interliguem estes campos. Trará também contributos para o campo de investigação da Faculdade de Arquitetura de Lisboa, assim como poderá ainda contribuir para informar esses domínios no ensino na área do design de comunicação. Será também benéfica para a área do design de comunicação, onde os designers terão um maior conhecimento sobre o desenho nos processos de criação e os benefícios da sua utilização. Por fim, a nível pessoal, a autora ganhou novas competências e conhecimentos como também completará o grau de Mestre com uma investigação nos campos que mais a entusiasmam.

**Fig.2** Diagrama das áreas de estudo incluídas nesta dissertação.

Fonte: Autora 2019





PARTE II

*Enquadramento  
Teórico*



## CAPÍTULO II

### A Criatividade

“ Criatividade é a habilidade de **criar** algo **novo, original** e que seja **útil** ao indivíduo ou à sociedade, por este motivo tem de estar sempre na mente de um **designer**. ”

(Rui Weiner 2010)

# 1. Nota Introdutória

Para conseguirmos compreender melhor o uso do desenho nos processos criativos no design de comunicação, precisamos primeiro de entender como surge uma ideia e os fatores que estão associados a este fenómeno. Para isso, optámos por explorar primeiramente alguns princípios da criatividade, embora existam múltiplas definições da mesma. Tratando-se de um tema no qual existem infindáveis aceções e descrições, optou-se pelas visões que melhor se enquadram no domínio tratado e que mais sentido fazem na formação atual do designer de comunicação em Portugal.

É importante reconhecer esta capacidade humana como impulsionadora à inovação e criação, assim como uma característica fundamental num designer de comunicação. Segundo Panizza (2004, p. 219) o designer “...além de realizar o seu próprio trabalho, é ele quem conduz o trabalho do resto da equipa. Com criatividade ele dá vida às obras já executadas anteriormente e às obras que estão à espera da sua grande estreia.”

Começámos por abordar a criatividade num sentido mais geral para que o desenho, tema central deste estudo, seja primariamente situado neste contexto específico, de modo a estabelecer a priori o seu campo de investigação na tese: o desenho como agente, ou assistente, da formulação de uma ideia.

É também relevante perceber se, e como, a criatividade pode ser estimulada pelo desenho, tanto no âmbito do ensino como no da atividade profissional, para que a tese possa constituir um instrumento útil, nomeadamente através de eventuais recomendações finais.

## 2. Noções de Criatividade

Ao longo da história da humanidade, a criatividade foi algo pertencente aos reinos do mistério e do divino. A partir do século XX a investigação acerca da criatividade tornou-se particularmente consistente apesar das respetivas diferenças, gerando um corpo de questões através da sistematização e do conhecimento científico que veio facilitar as abordagens.

Para Platão, a inspiração vinha das musas e o indivíduo, além de não ser escolhido ao acaso para receber as ideias vindas do céu, dependia dos deuses para ser criativo. Já Aristóteles diz, pela primeira vez, que a criatividade surge dentro de cada indivíduo e que depende de agregações mentais que o ser humano faz (Lubart 2007; Lousa e Lopes s.d).

A partir do renascimento, a criatividade começou a ser questionada por vários autores dentro dos campos da filosofia, ciência e arte, ganhando uma nova importância. Já no séc. XX é de salientar Freud, que afirmou ser a criatividade uma forma de os artistas demonstrarem desejos escondidos ou proibidos e que essa tensão de desejos seria impulsionadora da criatividade. Num domínio da psicologia, da qual Jung foi precursor, Torrance, também no séc XX, explorou a criatividade inclusive através de testes psicotécnicos aplicáveis em adultos e crianças que tentavam classificar de forma quantitativa níveis de criatividade e analisar personalidades criativas. (Lubart 2007).

De acordo com Boden (2004) e Weiner (2010) a definição de criatividade é a capacidade de um indivíduo surgir com algo novo e inesperado, de alguma forma relevante ou valioso para a sociedade, seja o resultado uma ideia ou um artefacto. No entanto, Boden (2004) afirma que a criatividade não é um dom que o indivíduo pode ou não ter, mas sim uma propriedade humana que nasce connosco e que vai crescendo no nosso dia-a-dia, passando a fazer parte de certos aspetos humanos. Citando Boden (2004, p.1), a criatividade “*it’s grounded in everyday abilities such as conceptual thinking, perception, memory, and reflective self-criticism*”<sup>3</sup>; observamos que a ela não se manifesta apenas em algumas pessoas mas sim em todas, numa grande medida. A autora faz a distinção entre dois tipos de criatividade, uma “criatividade psicológica” e uma “criatividade histórica” (Boden 2004, p. 2). A distinção destas duas categorias reside no facto de um indivíduo não saber que a ideia que surge na sua mente já existe e por isso é considerada

---

<sup>3</sup> T.A: “assenta em pensamento conceptual, tal como percepção, memória, ou auto-crítica reflexiva”

uma ideia nova e inovadora, apenas para quem a tem, e com o facto de o individuo surgir com uma ideia completamente nova e nunca antes falada na história humana (Boden 2004).

Também Lawson (2005) aborda esta questão no design, dizendo que *“Actually, in design there are often many developments of great significance for which it is quite hard to be sure just who had the H-creative idea and when.”*<sup>4</sup>. (Lawson 2005,p.146).

Boden apresenta também uma explicação sobre três formas de manifestação da criatividade. A primeira forma é definida pelo estabelecimento de associações entre coisas desconhecidas e coisas com as quais os seres humanos estejam familiarizados, como o exemplo que oferece, de um jornalista que compara um político a um animal mais desengraçado. Se existir um cartoon com esta mesma comparação, a associação só é bem feita se o jornalista ou o leitor tiverem conhecimentos prévios sobre o político e o animal escolhido. Isto sucede porque nós, seres humanos, ao observarmos essa imagem entendemos que é uma combinação improvável mas que contém duas imagens que nos são familiares cuja associação faz um novo sentido plausível (Boden 2004).

A segunda, fala de exploração. A autora refere que existem espaços estruturados pelo nosso pensamento que nos são impostos pela cultura e não inventados ou criados por nós e que, se o individuo engendrar uma nova ideia dentro do que já existe, possibilitando outras direções nesse mesmo espaço, isto constitui outra forma de criatividade (Boden 2004).

Exemplos de espaço como o jogo do galo ou o jogo de xadrez e até mesmo de um mapa da cidade, são instâncias que o ser humano explora e de alguma maneira arranja novas formas de ganhar ou de descobrir um novo caminho, segundo a autora. Esta forma de manifestação de criatividade dá a oportunidade ao individuo de ver o que não viu antes. Boden (2004) refere também que os artistas que desenham exploram esta forma de criatividade, quando adicionam novas capacidades ao que faziam antes, embora o seu potencial nunca tivesse estado ausente.

A terceira forma fala de transformação. Por vezes, o caminho do mapa tem de ser alterado, mas essa alteração pode causar constrangimentos a quem o usa frequentemente. Pode causar estranheza e até mesmo confusão na

---

<sup>4</sup> T.A: “Efectivamente, no design há muitas vezes novos desenvolvimentos muito significativos relativamente aos quais é difícil ter a certeza de quem teve a ideia histórica e de quando” isso aconteceu.”



mente de quem o lê. Portanto quem o transformar ou modificar terá de o fazer quebrando conceitos pré-existentes de alguma forma. Assim, uma ideia que parece impossível torna-se, afinal, viável (Boden 2004).

Contrariamente a Boden, que nos apresenta uma visão clara do que pode ser a criatividade e como pode ser definida, para Moraes (2015), ainda existem mitos que dificultam a compreensão deste conceito. A autora refere vários exemplos de mitos que considera que estejam ainda a resistir na sociedade de forma a desafiarem o entendimento deste conceito. Um desses exemplos é a típica ilustração da lâmpada que se acende e brilha por cima das nossas cabeças para demonstrar a criatividade. Este mito de que a inspiração, e por consequência a criatividade, surge subitamente sem qualquer explicação, é um dos fatores pelos quais muitos investigadores da área têm dificuldade em demitir certas definições que nos são impostas sobre a criatividade. Segundo a autora, esta imagem pré-concebida, que normalmente o indivíduo comum tem sobre a criatividade, reduz a importância da mesma por se confundir com a ideia que a criatividade surge sem uma pesquisa prévia sobre um dado assunto.

Citando Moraes (2015, p. 6), “Criatividade não é só originalidade, criatividade não é só diferença. Originalidade assume-se como pura diferença estatística e ser original é ser banal de mais. Ser criativo é um requisito bem mais rico e complexo.”, podemos observar que a criatividade além de ser uma característica humana que vai crescendo com o quotidiano, sendo ainda uma capacidade que surge aliada à inteligência, exige também esforço e dedicação. Esforço, se assim o quisermos definir. Ser uma pessoa criativa requer então também ser-se original e eficiente.

Tal como Moraes, Kneller (1992, s.p.) afirma que “para muitos, ser criativo nada mais parece do que libertar impulsos ou relaxar tensões.” e que por isso as pessoas tendem a confundir a criatividade em si com qualidades humanas e não como algo que é alcançável com dedicação e esforço. A consequência deste equívoco, segundo o autor, é explicitada através do exemplo de uma criança que faz algo fora do vulgar e é imediatamente rotulada como criativa, incorreção esta que dá a perceber, erradamente, que a criatividade é fácil e não exige esforço, iludindo desse modo a criança. Rolo (2013) diz-nos que “todas as vivências, tanto pessoais como profissionais do indivíduo, contribuem para o enriquecimento das suas referências e, desta forma, para constituir esta base para a criatividade.” Coerente com a vertente que associa a criatividade ao cruzamento de memórias, esta afirmação sugere serem necessárias várias experiências ao longo da vida para que a criatividade esteja mais intensamente presente na vida de um indivíduo.

Kneller (1992) apresenta-nos quatro categorias de criatividade. A primeira categoria é definida pelos valores, atitudes e hábitos do ser humano enquanto ser individual; a segunda é determinada pelos “processos mentais” (Kneller 1992, s.p), como a aprendizagem, a motivação ou comunicação; a terceira foca-se no meio cultural e ambiental onde o ser humano está inserido; a quarta centra-se no produto final que o indivíduo gera, como pinturas, poemas ou até mesmo teorias. Esta última, segundo Kneller (1992), é a menos difícil de analisar, pois analisar personalidades torna-se mais complicado.

Para vários autores, a criatividade ainda está longe de ter uma definição concreta devido à complexidade do termo, no entanto Weiner (2010, p.16) salienta,

“Inúmeras definições de “criatividade” existem, no entanto é curioso reparar que mesmo aquelas teorias mais recentes, que criticam a referência das abordagens mais filosóficas à divindade, a algo sobrenatural, também não deixam de dar uma definição mística do ser humano no que se refere ao processo do pensamento criativo.”

Weiner diz que os estudiosos da área têm uma grande dificuldade em afastarem-se das referências divinas, apesar das inúmeras tentativas de encontrar uma resposta para este fenómeno.

Considerando a frase de Seabra (2007, p.2): “um facto em que há acordo é a consideração da criatividade como uma característica psicológica positiva”, podemos então afirmar que esta capacidade humana é definida como um valor positivo para a personalidade de um indivíduo e de um designer.

Ximendes (2010), que aborda a criatividade a partir das neurociências, um campo cuja complexidade não se enquadra no presente contexto, associa a criatividade aos domínios da cognição: “o aumento das capacidades cognitivas” ajuda a processar as informações mas não quer dizer que o indivíduo consiga resolver problemas, relatando também que a inteligência é algo que é preciso mas que não está obrigatoriamente ligado ao aparecimento da criatividade no indivíduo (Ximendes 2010).

Coerente com esta noção, Gardner (2011), a partir da sua análise do perfil e da vida de grandes criadores como Freud ou Picasso, refere que existem vários tipos de inteligência e que a criatividade atua consoante o tipo de inteligência que o indivíduo possui.

A criatividade mostra-se, assim, impossível de traduzir numa só definição, apesar dos vários estudos consultados.

## 2.1. Eureka

Apesar da dificuldade que os interessados na área sentem em definir este termo tão complexo e das inúmeras definições do conceito, a verdade é que as ideias surgem muitas vezes sem explicação. Este fenómeno é conhecido como o momento “eureka” ou, pelo menos, a percepção clara de um caminho, ambos na manifestação daquilo que comumente se designa por *insight*. O termo “eureka” vem da célebre história sobre Arquimedes quando descobriu como calcular o volume da coroa de Hierão, ao entrar na banheira: observando o nível da água a subir à medida que mergulhava o corpo, percebeu que poderia descobrir o volume de qualquer objecto pela subtração de um volume líquido. Num momento em que o problema que o assombrava há dias foi afastado durante um intervalo de relaxamento, a solução foi encontrada (Boden 2004).

O momento “eureka” surge após uma dedicação intensiva do indivíduo, seja investigativa ou meramente reflexiva. Este momento exige não só trabalho prático e conhecimento acerca da matéria inquirida, mas também que o indivíduo reflita sobre o problema que lhe é colocado. Henri Poincaré (2003), relata alguns momentos onde as ideias lhe surgiram sem prévio sinal de aviso. Numa ocasião crucial, isto aconteceu durante uma viagem:

*“The incidents of the journey made me forget my mathematical work. When we arrived at Coutances, we got into a break to go for a drive, and, just as I put my foot on the step, the idea came to me, though nothing in my former thoughts seemed to have prepared me for it (...)”*<sup>5</sup>

Um *insight* é então, como o dicionário o define, “uma compreensão repentina, uma intuição súbita” (Infopédia 2019). “A ideia de iluminação da mente ou do pensamento acompanha a noção de insight, a clarividência imediata que significa “ver dentro” ou “ver para além de”” (Campos 2012, p.43).

Em Campos (2012), podemos observar essa mesma definição. A expressão “fez-se luz” anda de mãos dadas com a palavra *insight* e assim associada à criatividade e ao aparecimento da ideia, mas também ao mistério, de certa forma. A autora também relata que *insight* é “um dos nomes da intuição” (p.43) assim como Ostrower (2001) o apelida de visão intuitiva. Por isso

---

<sup>5</sup> T.A: “Os incidentes da minha jornada fizeram-me esquecer o meu trabalho de matemática. Quando chegámos a Coutances, fizemos uma pausa para dar uma volta, e, assim que coloquei o meu pé num degrau, a ideia veio até mim, embora nada nos meus pensamentos anteriores me tivesse preparado para isso (...)” (Poincaré, H. 2003, p.53)

podemos afirmar que um *insight* é algo que o ser humano anseia ter quando se depara com algum problema exigente de uma solução e que pode surgir em qualquer situação, desde que o problema se mantenha no pensamento do indivíduo, seja em “*standby*” ou em reflexão ativa.

Segundo Moeran & Christensen (2013), a criatividade além de ter esta particularidade individual – da dedicação do indivíduo perante um problema –, pode também ser uma relação dinâmica entre agentes, quer sejam humanos, quer sejam objetos ou animais. Estes agentes podem fazer a diferença na altura do momento da descoberta, se observármos um conjunto de seres humanos, e as suas interações, que trabalham para um objetivo comum como por exemplo numa reunião de *brainstorming*. Podemos, assim, sugerir que os momentos “eureka” acontecem através de uma característica humana que associa dedicação e estímulo – pois o indivíduo tem de se interessar pelo problema – podendo também surgir num conjunto de indivíduos inseridos num meio comum, os quais pretendem encontrar uma solução para um problema. Embora nesta vertente devamos falar em criatividade como qualidade de um coletivo, o momento, ainda que possa ser partilhado ou mesmo simultâneo, é sempre sentido como uma epifania que acrescenta o indivíduo de um modo pessoal.

### 2.1.1. Teorias do pensamento criativo

Tendo em conta a notória importância da filosofia e psicologia neste campo, considerou-se pertinente fazer uma breve abordagem a três teorias que nos pareceram mais relevantes no que respeita à explicação da criatividade, do pensamento criativo e da ideia ao longo dos anos: o associativismo; a teoria da Gestalt e o pensamento lateral.

Começando por John Locke e pela escola associativista no séc. XIX em Inglaterra e nos Estados Unidos, constatamos que para os estudiosos desta vertente psicológica, segundo Weiner (2010, p. 21), “quantas mais associações forem assimiladas pela memória de uma pessoa, mais criativa [esta pessoa] será e, conseqüentemente, mais soluções encontrará na resolução de problemas.” Segundo Kneller (1992), o associativismo é um processo de tentativa e erro, reciclando sempre ideias mais antigas e dando origem a novas ideias. Portanto, quanto mais ideias e experiência o indivíduo tiver, mais

criativo será, embora exemplifique um caso diferente como a criança cuja experiência não é vasta mas mesmo assim surge com ideias criativas. A teoria da Gestalt, de Max Wertheimer fala-nos de um pensamento criativo que é definido pela reconstrução de configurações (Kneller 1992). Configurações estas que se definem por gestalts e que têm “formas estruturalmente imperfeitas ou incompletas” (Weiner 2010, p. 21). O criativo pensa no problema como um todo, embora consiga agora perceber que tem de ir parte a parte para o todo se manter em equilíbrio.

Segundo Arnheim (2005), o criador de uma obra de arte tem de ser capaz de compreender o esqueleto que faz parte do todo. O autor relata um episódio com Christian von Ehrenfels (1859-1932) —um filósofo austríaco que contribuiu para a teoria da Gestalt — onde mostra que a experiência de doze indivíduos que ouvem doze tons de uma música de forma separada nunca é igual à de quem ouve a música por inteiro, levando a estudos posteriores no campo das artes visuais que procuram confirmar que o aparecimento duma forma depende da sua função e do contexto em que está inserida para fazer sentido num todo (Arnheim 2005).

Por último, abordemos a teoria do pensamento lateral de Edward de Bono, que nos pareceu relevante referir nesta dissertação, pois rompe com o pensamento lógico ou, como o autor o define, “*Lateral thinking is also concerned with breaking out of the concept prisons of old ideas*” (De Bono 1977, p. 11). Na sua obra *Lateral Thinking: A textbook of creativity*, De Bono relata dois tipos de pensamento: o vertical e o lateral. O pensamento vertical é um pensamento mais lógico que procura soluções sempre na mesma direção enquanto que o pensamento lateral é retratado pelo autor como uma visão diferente que é dada às coisas que sempre foram vistas da mesma forma, procurando a solução fora desta linha de pensamento e através de múltiplas tentativas (De Bono 1977). Esta descrição assemelha-se fortemente com a aceção, actualmente muito comum, de ‘pensar fora da caixa’. De acordo com Mazzotti et al. (2012) um pensamento vertical não invalida o lateral, mas ajudam-se mutuamente.

Esta abordagem de De Bono às ideias é importante para o estudo da criatividade pois “uma das técnicas elementares da criatividade é a de produzir um vasto leque de alternativas” (Weiner 2010, p. 25), e o pensamento lateral faz isso mesmo. Leva-nos a ‘pensar fora da caixa’ de forma a encontrarmos o caminho mais certo ou eficaz. Soluções que não tínhamos pensado como boas ou promissoras, através da produção de várias alternativas, aparecem-nos na mente como um caminho novo a seguir. O fator novidade é algo requerido em design e a teoria do pensamento lateral explica como podemos chegar até ele.

## 2.2. O processo criativo

Os tempos mudam, e o criativo tem de se adaptar à constante inovação. Para a procura da melhor ideia e da solução mais eficaz neste contexto, existem processos auxiliares. Ao longo da investigação, o termo “ter uma ideia” está associado ao mistério da iluminação da mente, mas o facto é que para gerar a novidade, o criativo precisa de explorar o problema.

Segundo Weiner (2010, p. 35), “A actividade de design caracteriza-se pelo processo criativo e é uma actividade associada à criatividade, à fantasia, ao espírito inventor e inovador.” Por esta razão optou-se por fazer uma breve abordagem às fases do processo criativo para investigar se o designer necessita de explorar a ideia através de processos para obter melhores resultados.

A ideia de *insight* e de processo em Henri Poincaré deu origem à constatação por Graham Wallas, em 1926, de existirem geralmente quatro etapas no processo criativo, que consistem nas fases da preparação, da incubação, da iluminação e da verificação (Lubart 2007).

Note-se que para estas etapas se realizarem é necessário um problema. Um problema é definido por algo que o individuo deseja consertar ou como algo a finalizar. De acordo com Tschimmel (2010, p. 256):

“Uma das características essenciais do problema de design é, portanto, que muitas vezes ele não está perceptível, tendo de ser identificado, interpretado, definido ou redefinido, uma vez que o cliente raramente sabe qual é o “verdadeiro” problema a resolver.”

Segundo Kneller (1992), estas fases do processo criativo só se realizam após o indivíduo ter o seu primeiro *insight*, pois antes disso não é possível existir um processo criativo.

A primeira fase (da preparação) consiste em explorar, analisar e definir o problema. Esta fase exige investigação por parte do criativo para poder abrir o caminho a novas ideias (Lubart 2007; Kneller 1992).

A segunda fase, denominada por ‘incubação’, é trabalho deixado para o inconsciente do criativo. A exploração que fez anteriormente está, nesta fase, a ser processada mentalmente, embora aqui o individuo possa estar focado em outras coisas em nada relacionadas com o problema (Lubart 2007; Kneller 1992).

A terceira fase, a iluminação, é definida pela epifania, como o momento em que a maçã da história contada por Newton cai perpendicularmente no seu jardim, dando origem à hipótese de a força gravitacional, uma das

suas interrogações de então, poder atrair os corpos para o centro da terra. A ideia, que de algum modo teria que reunir um corpo de investigação significativo para se poder consumir numa hipótese, passa neste momento a ser parte da consciência cognitiva (Lubart 2007; Kneller 1992).

A quarta e última fase, a verificação, é a altura de dar continuidade à ideia fazendo uma análise às suas condicionantes e implicações, procurando falhas e contra-exemplos, para a testar e avaliar (Lubart 2007).

Rolo (2013) também aborda o processo criativo, principalmente o processo criativo em design gráfico. A autora diz-nos que a criatividade pode efectivamente ser incentivada através de metodologias, utilizadas por alguns designers, tais como o *brainstorming*, a análise morfológica e a analogia. Sobre tais métodos, quando envolvidos no processo do design gráfico afirma: “Como o processo de design gráfico envolve o processo criativo, pode estabelecer-se uma relação entre os dois, que permita explicar a intervenção do pensamento criativo no processo de design. Assim, podemos dizer que as fases de ‘Briefing/Definição do problema’ e ‘Investigação’ do processo de design correspondem à fase de “primeiro *Insight*/formulação do problema” do processo criativo. E podemos também dizer que a fase de “experimentação” do processo de design é aquela em que se dá a maior parte do processo criativo, com as etapas de ‘Preparação’, ‘Incubação’, ‘Iluminação’ e ‘Verificação’” (Rolo 2013, p. 1). [fig. 3]

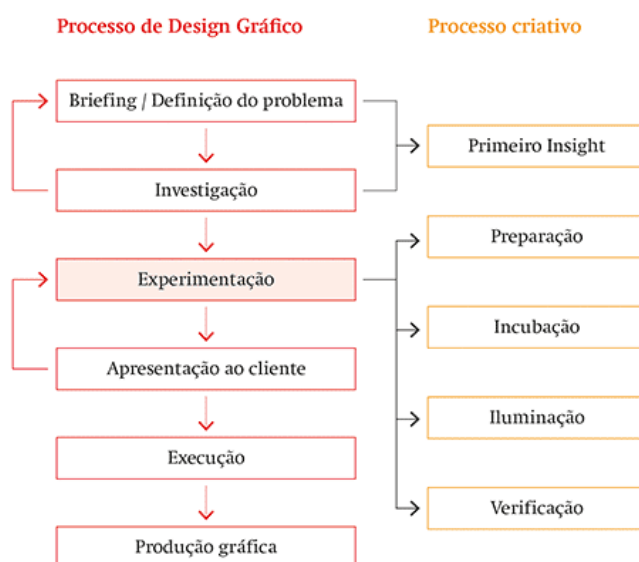
O processo de design gráfico é por natureza um processo criativo, na medida em que tem a criação de algo inovador como objetivo último (Rolo 2013). No entanto, tem em comum com os demais trabalhos de investigação, em qualquer área científica, o objetivo de encontrar a solução para um problema, exigindo, para o sucesso do empreendimento, uma definição adequada e precisa do mesmo.

Wallas não foi o único a definir fases de processo, Bruno Munari, na sua exploração das fases do processo criativo em *Desenho e comunicação visual: uma contribuição para uma metodologia didática* (2006) descreve-as como ações que vão desde a ideia ao momento da criação de um objeto, por ser necessário explorar o contexto onde o objeto estará e como o mesmo atua em contextos sociais.

A primeira fase, a “Enunciação do problema” (Munari 2006, pág.344) ou *briefing* define-se por um problema bem definido proposto pelo designer ou pelo cliente. São revistas todas as informações pertinentes ao problema (Munari 2006). Segue-se a “identificação dos aspetos e das funções” (pág.344). Esta fase consiste na análise do problema e na procura de respostas. Munari (2006) refere que é necessária uma exploração da relação

objeto-usuário e dos contextos culturais. Após esta fase vêm os “Limites” e “disponibilidades tecnológicas” (Munari 2006,pág.344) – chamemos a esta dupla de ações “averiguação” – que estão relacionados principalmente com fatores associados com o objeto como o tempo, os custos ou as exigências de mercado (Munari 2006).

A criatividade também se manifesta posteriormente, sendo necessária para o processamento, pelo designer, dos dados recolhidos. A última fase elencada por Munari refere-se a modelos que serão postos à prova pelo designer para dar lugar aos processos de seleção e de aperfeiçoamento. Não poderíamos acabar esta breve anotação sobre processos criativos sem mencionar Faya Ostrower (2001), que defende ser o processo de criar um caminho que se percorre através destes processos de trabalho, que se inicia e termina com a finalização do objeto. Feito muitas vezes com inquietações e frustrações que devem ser vividas com persistência para a contribuição da felicidade do criativo, o processo é “como o próprio viver, criar é um processo existencial” (Ostrower 2001, p. 56).



**Fig.3** Esquema sobre processos criativos elaborado por Elisabete Rolo 2013.  
Fonte: Retirado de <http://convergencias.ipcb.pt>



## 2.3. O criativo e designer

O indivíduo capaz de explorar a capacidade intrínseca da criatividade é alguém com faculdades para processar, analisar e solucionar problemas. Segundo Weiner (2010, p. 37), “O designer cria soluções para novas condições de vida, encontra novos caminhos e inventa novas realidades,” o que significa que o designer não só constata problemas existentes e reconhecíveis para os demais, mas que concebe e realiza novos modelos existenciais e paradigmas sociais inovadores. Para tal, é necessário que o designer esteja lado a lado com a evolução e as tendências (Panizza 2004) e que tenha o conhecimento e a capacidade de investigação adequados aos contextos, a fim de produzir a melhor solução possível (Weiner 2010). Acompanhando esta linha de pensamento, Tschimmel (2010, p.309) afirma que “Um designer é um generalista no que diz respeito ao conhecimento técnico e específico da disciplina, mas é um especialista em conhecimento processual e pensamento criativo”, querendo com isto dizer que ele deve deter um conhecimento genérico no âmbito lato do design enquanto matéria de estudo, mas um domínio dos métodos de projecto e dos mecanismos que desencadeiam o processo criativo de modo produtivo. A autora refere ainda que outra das características de um designer é o interesse em adquirir novos conhecimentos, pois estes alimentam a imaginação conducente à descoberta de soluções. Quanto ao facto de ele ser criativo a autora sugere que a personalidade do indivíduo seja algo em constante mudança e que talvez seja por isso que os investigadores não conseguem chegar a um consenso sobre a descrição de uma pessoa criativa. Finalmente, defende que a criatividade não depende exclusivamente do indivíduo, dependendo largamente de fatores externos como, por exemplo, o ambiente de trabalho, e que, apesar da nossa perceção de algumas personalidades especialmente criativas, o potencial criador está distribuído equitativamente pela humanidade. Apesar da dificuldade em encontrar um perfil definido da criatividade do designer, podemos, através da recolha de afinidades verificar como se diferenciam os criativos e é possível encontrar algumas afinidades nestes indivíduos que os diferenciam de outros que não trabalham matérias do design ou das artes.

### 2.3.1. Estímulo ao pensamento criativo

Após entendermos que um designer e criativo possui uma capacidade humana elementar que lhe permite avaliar problemas e encontrar inúmeras soluções através do processo de design, existe uma questão a investigar acerca de eventuais disposições e dispositivos que possam beneficiar o pensamento criativo. Que atitudes e princípios devemos ter em consideração quanto falamos em adotar uma abordagem criativa? Ou, em suma: o que pode estimular o pensamento criativo?

Tschimmel (2010, p. 216) enumera dez fatores que contribuem para o pensamento criativo. Estes decorrem da sua investigação sobre pessoas criativas, e cremos constituírem um elenco adequado:

- “1. Reflexão intensiva sobre as experiências pessoais e profissionais.
  2. Ênfase positiva nas invulgaridades pessoais (vantagens ou desvantagens).
  3. Curiosidade e gosto por novas experiências e novos conhecimentos.
  4. Atenção e concentração num domínio.
  5. Abertura face a acontecimentos aleatórios: aceitação do caos.
  6. Confiança nos sentimentos, na intuição e na sorte.
  7. Aceitação (e até provocação) de erros, contradições e ambiguidades.
  8. Capacidade para o entusiasmo.
  9. Perseverança (impulso interno para chegar à essência das coisas) e perseguição de um objectivo.
  10. Procura de distância do próprio trabalho, para incorrer em reflexões. Permitir a incubação ou até planeá-la conscientemente.”
- (Tschimmel 2010, p.216)

Podemos observar alguns fatores mencionados anteriormente, como o fator 3, que nos fala da aquisição de novos conhecimentos, da qual o designer não pode prescindir, ou o fator 6, que refere que crer na intuição pode ajudar no pensamento criativo: como observámos antes, o *insight* é uma intuição.

Atendendo ao fator 3 citamos e regressamos a Weiner:

“Numa sociedade, a educação e a cultura influenciam consideravelmente o pensamento criativo de uma pessoa, pelo que podem atuar como estímulo ou como bloqueio da criatividade” (Weiner 2010, p.40)

Com efeito, apesar de Tschimmel mencionar princípios a considerar no respeitante ao estímulo do pensamento criativo, a procura autónoma de cultura e conhecimento é outro fator basilar, assim como a educação, de que falaremos no próximo subcapítulo.

### 3. Educação, criatividade e design

Vimos como a educação é considerada um fator importante quando falamos na fluidez da criatividade. O aluno de design deve sentir-se o mais liberto possível para poder experimentar e errar e de certa forma aprender. Atendendo à frase de Weiner (2010, p.83) “A criatividade não depende apenas do designer, mas também do meio.”, podemos inferir que o estímulo à criatividade depende da esfera onde o aluno/designer se insere. Marques (2016), em acordo com Weiner, afirma que a educação e a arte podem ajudar na promoção da criatividade no aluno, mas o contexto onde ele se insere tem de ajudar para a criatividade se manifestar, embora refira que a educação artística possa ser uma solução pois tem uma importância relevante no desenvolvimento desta característica humana. Na mesma linha de pensamento verificamos em Campos (2012,p.278), quando aborda Louis Arnauld Reid, que o ensino das artes e o contacto com as mesmas ensinam o aluno a pensar de forma diferente e a alcançar o conhecimento:

“Uma educação estética, em que o estético consista numa forma de conhecimento e de compreensão onde todas as artes são implicadas, é a proposta de Reid para fomentar a intuição artística. Procura a continuidade da experiência, em que o indivíduo se move num mundo intuitivo inclusivo da arte pela imersão no meio adequado: a educação artística será fonte de aprendizagem do sentimento humano.”

Sternberg e Williams (1996) no livro *How to develop student creativity* falam precisamente sobre o contexto onde o aluno está inserido. Dirigindo-se aos docentes, sugerem que estes relembrem os seus alunos que todos nós temos necessidades criativas únicas e que é relevante que se crie um ambiente propício à criação. Acrescentam ainda que o docente deve incentivar à procura desses tais ambientes de forma que o aluno aprenda a fazer corresponder o meio com as capacidades. Estes autores descrevem estratégias para desenvolver a criatividade nos alunos. Uma das estratégias abordadas é permitir o erro.

Segundo Sternberg e Williams (1996) as escolas não perdoam o erro, incutindo nos alunos a noção de as coisas devem ser sempre feitas da melhor forma possível. A consequência disto é o aluno como indivíduo tornar-se amedrontado no que concerne a correr riscos. Dentro da mesma linha de pensamento, Weiner (2010, p. 76) afirma:

“Se por um lado, um ambiente de confiança promove a descontração, a liberdade de expressão fazendo com que o aluno se sinta confortável, por outro lado, o medo produz o efeito inverso. Reduz e reprime a ação e a reflexão provocando a sensação de desconforto, de incapacidade e de impotência.”

A solução de Sternberg e Williams passa pela permissão que o professor dá ao aluno para analisar o erro, pois dentro de uma má ideia pode estar o germe de uma boa ideia, dando como exemplo o Japão, onde os professores dispensam parte do seu tempo a questionar os alunos sobre erros de matemática. No design acontece com frequência o aluno ter medo de errar:

“Os jovens designers têm medo de falhar, porque não lhes ensinaram que perder ou ganhar faz parte da vida. Muitas vezes não estão receptivos a novas ideias porque têm medo de errar.”  
(Weiner 2010, p. 76)

Para o autor, os professores têm de entender que o erro pode gerar uma grande ideia, pois errar é uma experiência, faz parte da vida, e com isso se melhora as capacidades da pessoa. O reconhecimento do erro não só tem um efeito heurístico, trazendo conhecimento efetivo sobre os modos de ‘fazer melhor’, como pode mostrar novos caminhos que, embora requeiram uma abordagem distinta para a obtenção de resultados, permitem a visão desses mesmos caminhos e a interrogação sobre as hipotéticas abordagens que se lhes poderão adequar. O erro, por natureza, é criativo, ao desviar-se de soluções-padrão previamente estabelecidas.

Entre as várias estratégias de Sternberg e Williams (1996) surge também a ideia de encorajar os alunos a trabalharem em conjunto, pois durante a vida profissional os estudantes irão ter com certeza de trabalhar com outras pessoas. Esta estratégia pode contribuir tanto para a estimulação da criatividade como para a sua formação enquanto profissionais, para além de reduzirem o medo de errar, dado que a responsabilidade está distribuída pela equipa, e o trabalho em grupo gerar alguma solidariedade e alguma tolerância entre os participantes. Outra estratégia é o incentivo aos alunos a olharem pelos olhos de outras pessoas, fazendo com que ganhem respeito e compreensão por opiniões diferentes.

As estratégias que Sternberg e Williams ajudam o aluno a tornar-se um melhor criativo, mas também um melhor profissional no futuro.

Jenkin (2015) acrescenta uma outra estratégia a este elenco, adotada por

uma escola na América do Norte na qual os empresários de Silicon Valley colocam os seus filhos. Dirigida ao desenvolvimento da criatividade nos alunos, estipula a interdição da tecnologia dentro das salas de aula, que os professores acreditam ser favorável a um melhor desempenho criativo. Os alunos, neste contexto, são incentivados a recorrer a atividades artísticas, como o desenho e a pintura, para aprenderem as matérias (Jenkin 2015). O autor dá o exemplo de uma aula da quarta classe onde as crianças aprendem mitologia através do seu próprio desenho das histórias, um meio que, ao ser participativo, permite uma assimilação mais completa dos conteúdos implicados. O ambiente em sala de aula é também tido em consideração: nesta escola as salas são mobiladas com mesas de madeira e plantas, com o objetivo de promover o conforto do aluno. A medida anti-tecnológica tem como propósito incitar ao contacto e à interação humana, assim como ajudar os alunos a serem mais criativos através de atividades que forcem o pensamento a resolver problemas (Jenkin 2015).

### **Referências Bibliográficas**

Arnheim,R. (2005) *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*.  
Pioneira Thomson Learning. São Paulo. Tradução de Ivonne de Faria.

Boden,M. (2004) *The creative mind: myths and mechanisms*.  
Routledge. London & New York

Bono,E. (1977) *Lateral Thinking: a textbook of creativity*.  
Pelican Books. Great Britain

Campos, S., (2012) *OPERAÇÕES NO SILÊNCIO: INTUIÇÃO E DESENHO*  
*Processos Gráficos Intuitivos para a Ideação em Arquitectura*.  
(tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para obtenção do grau  
de doutor em arquitectura, especialidade comunicação visual. Faculdade de  
Arquitectura. Universidade de Lisboa.

Gardner,H. (2011) *Creative Minds: Na anatomy of creativity seen through the lives of freud,Einstein,Picasso,Stravinsky,Eliot,Graham and Gandhi.*

Basic Books. Consultado a 02 de Março de 2019. Disponível em <[http://93.174.95.29/\\_ads/24F608672AA5D93F00A03A37B96421AE](http://93.174.95.29/_ads/24F608672AA5D93F00A03A37B96421AE)>

Jenkin,M. (2015) *Tablets out imagination in: The schools that shun technology.*

Consultado a 07 de Março de 2019 em <https://www.theguardian.com/teacher-network/2015/dec/02/schools-that-ban-tablets-traditional-education-silicon-valley-london>

Kneller, G. (1992) *Arte e ciência da criatividade.*

Consultado a 20 de Fevereiro de 2019. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/883B1DDC9AA96D3081EBE9DCEA7394B4](http://93.174.95.29/_ads/883B1DDC9AA96D3081EBE9DCEA7394B4)>

Lawson,B. (2005) *How Designers Think. The design Process Demystified.*

Architectural Press. Elsevier. Oxford

Lousa,T. e Lopes, I. (s.d) *Criatividade: Antiguidade e contemporaneidade*

Consultado a 11 de Fevereiro de 2019 em [http://www.academia.edu/1530894/Criatividade\\_Antiguidade\\_e\\_Contemporaneidade-\\_por\\_Teresa\\_Lousa\\_e\\_Isabel\\_Lopes](http://www.academia.edu/1530894/Criatividade_Antiguidade_e_Contemporaneidade-_por_Teresa_Lousa_e_Isabel_Lopes)

Lubart, T. (2007) *Psicologia da criatividade.*

Consultado a 25 de Fevereiro de 2019. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/593E6A61A62FF559136053621F3C91BC](http://93.174.95.29/_ads/593E6A61A62FF559136053621F3C91BC)>

Marques,P. (2016) *A criatividade como competência essencial no*

*desenvolvimento progressivo do aluno em artes visuais.*

(dissertação de mestrado não publicada). Universidade de Lisboa.

Mazzotti,K, Broega,A. e Gomes,L. (2012) *A exploração da criatividade, através do uso da técnica de Brainstorming, adaptada ao processo de criação em*

*moda.* Consultado a 27 de Fevereiro de 2019 em <https://repositorium.sdum.uminho.pt>

Moeran,B. e Christensen,B.,(2013) *Exploring Creativity: Evaluative Practices in Innovation.*

Design, and the Arts. University press. Cambridge.

Morais,M. (2015) *Criatividade: Conceito e desafios. Educação e Matemática* [p. 3 – 7] Consultado a 16 de Dezembro de 2018 em <http://repositorium.sdum.uminho.pt>

Munari,B. (2006) *Design e comunicação visual. Um contribuição para uma metodologia didática.*

Martim Fontes, São Paulo. Tradução de Daniel Santana

Ostrower,F. (2001) *Criatividade e processos de criação.*

15ª Edição. Editora Vozes. Petropolis

Panizza, J. (2004) *Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual.*

(Dissertação de mestrado não publicada). Universidade de S.Paulo.

Poincaré,H. (2003) *Science and Method.*

Thomas Nelson and Sons. London, Edinburgh, Dublin e New York. Tradução de Francis Maitland

Rolo, E. (2013) *Design gráfico e processo criativo: o caso de Sebastião Rodrigues.*

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL VI (11)

Consultado a 28 de Dezembro de 2018 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Seabra, J. (2007) *CRIATIVIDADE.*

Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Sternberg,Robert J. e Williams W. (1996) *How to develop student creativity.*

Association for Supervision and Curriculum Development. United states of america

Tschimmel, K. (2010) *Sapiens e Demens no pensamento criativo do design.*

Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design na Universidade de Aveiro. Investigação financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, no âmbito do III Quadro Comunitário de Apoio, participado pelo Fundo Social Europeu e por fundos nacionais do MCTES.

Weiner,R. (2010) *A criatividade no ensino do design*.

(Dissertação de mestrado não publicada). Universidade do Porto.

Ximendes,E. (2010) *As bases neurocientíficas da criatividade: O contributo da neurociência no estudo do comportamento criativo*.

(dissertação de mestrado não-publicada)Universidade de Lisboa. Faculdade de belas-artes.







### CAPÍTULO III

#### Nota histórica sobre o desenho

“ *O vestígio da mão é como  
que uma humanização do  
discurso.*”

(Elisa Bernardo 2014)

# 1. Nota Introdutória

O desenho é um condutor do pensamento que transmite a ideia através do gesto para um suporte material. Através do movimento, o ser humano consegue transmitir ideias e até mesmo gerar ideias novas.

Silva (2009, p. 26) sintetiza assim o que é o desenho: “Mais do que uma necessidade ou um impulso, desenhar é um desígnio, qualquer coisa que, na sua essência, não se controla por ser tão natural como a nossa própria existência”.

Semelhante à plasticidade de uma língua, a capacidade multifacetada do desenho, que lhe permite traduzir emoções, transmitir ideias, registar evidências e ocorrências, estudar, analisar e desenvolver processos de projecto, simultaneamente, “adensa o conhecimento que temos das coisas do mundo.” (Silva 2009, p.26).

O desenho é, então, uma espécie de mensageiro do cérebro que leva até à nossa mão a capacidade de ver de modo bidimensional o que projetamos sob forma tridimensional na ideia. De acordo com o autor, “Ganhámos a possibilidade de desenhar a partir do momento em que nos tornámos seres humanos, alcançámos a faculdade de desenhar a partir do momento em que nos assumimos como intelecto” (Silva 2009, p. 23). Esta afirmação evoca a pertinência, nesta dissertação, de procurarmos os indícios dos temas da criatividade e da resolução de problemas na evolução do desenho, desde a pré-história até aos dias de hoje, incluindo a relação do desenho com as tecnologias digitais. Não se pretende redigir uma história completa do desenho, mas sim uma abordagem a momentos históricos-chave que nos permitam perceber as mudanças que existiram ao longo dos tempos, em termos criativos e tecnológicos, para conseguirmos compreender o desenho dos dias de hoje. É necessário prescrutar os primeiros desenhos encontrados em grutas para entender o que leva o indivíduo a expressar-se através do gesto materializado em marcas gráficas. O capítulo tem também como objetivo a compreensão da origem do desenho,, desenvolvido pelos nossos antepassados antes do aparecimento da escrita, assim como o uso do desenho ao longo dos tempos dentro e fora do design de comunicação. Perceber também a importância do desenho na formação de um proto-designer tanto nas academias desde o Renascimento ao séc.XXI, para trazer à investigação argumentos pertinentes à demonstração da importância do desenho, relativamente à criação, não só no design de comunicação mas também em outras áreas que surgiram primeiro é também um dos objetivos deste capítulo. O aparecimento e o uso do desenho, do ponto de vista da ideia projetada em imagem, articulam-se com as componentes de transmissão. As últimas foram exponenciadas a partir da instituição de uma formação dita académica e da revolução tecnológica, que veio permitir a disseminação alargada de imagens, nomeadamente de desenhos originais previamente acessíveis a um pequeno número de entendidos e privilegiados, e também de perspetivas sobre o pensar e o fazer.

## 2. Da pré-história ao mundo medieval

Os registos pré-históricos do desenho na cultura ocidental apareceram em grutas, sob a forma de rabiscos com formas misteriosas cravadas e pintadas na pedra. O aparecimento da linha e do ponto data de 700.000 a.C., que remete ao paleolítico inferior (Gury 2017).

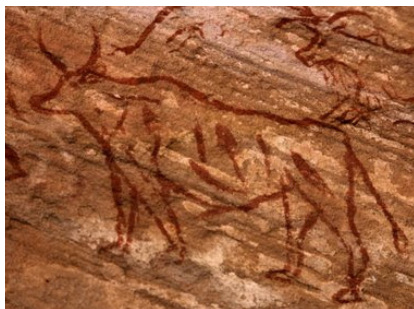
Segundo Gury (2017, p.43), *“these simple, elegant images reveal a desire on the part of our ancestors to describe and organize the experience of their lives and their beliefs and fears.”*<sup>6</sup>. O ser humano começa então a usar a imagem produzida com a própria mão para expressar ideias, histórias e aventuras. Na afirmação de Gury retiramos a sensação que os nossos antepassados utilizavam o desenho também como forma de comunicar sentimentos, como por exemplo o medo.

Por volta de 40.000 a.C. a 10.000 a.C., começaram a aparecer os primeiros desenhos com formas reconhecidas pela mente humana, como por exemplo desenhos de animais, de atividades como a caça e de símbolos relacionados com crenças, ou com conceitos primordiais, como a fertilidade. A partir de 35.000 a.C. verifica-se que os seres humanos começaram a desenhar figuras mais completas e complexas. (Gury 2017) Segundo Sassoon e Gaur (1997), o aparecimento da iconografia surge também nesta altura, permitindo ao ser humano gravar pensamentos e ideias através de símbolos, concordando assim com a afirmação de Gury e indicando que o desenho era já um meio consensual para configurar uma ideia e transmiti-la.

O ser humano até então desenha com a sua própria mão, registando até a sua palma, o que se supõe ser uma assinatura, e começa a perceber que existem materiais que podem ser usados para desenhar, como paus de madeira. Silva (2009, p. 24) acrescenta ainda que “Antes mesmo da aprendizagem de uma língua que nos identifica como povo, desenvolvemos um tipo de comunicação universal e entendível por todos.” Podemos afirmar sem reservas que o desenho é uma linguagem comum a todos os seres humanos, tornando-se um código ancião quase universal. A **figura 4** representa esses mesmos desenhos, descobertos na Líbia, desenhados com carvão e argila. De acordo com Gury (2017), o desenvolvimento da escrita veio trazer mais ferramentas para auxiliar o desenho. Estes utensílios eram pequenos palitos, penas e pincéis. A introdução do papiro, por volta de 3200 a.C, também veio auxiliar na construção de imagens, principalmente no Egito, onde os escribas registavam histórias com a ajuda do desenho.

---

<sup>6</sup> T.A: “Estas imagens simples e elegantes revelam o desejo por parte dos nossos antepassados em descrever e organizar experiências das suas vidas, das suas crenças e medos.”



**Fig.4** Pintura Rupestre nos Montes Akakus na Líbia.

Fonte: <https://www.pinterest.ca/pin/552394710514584426/?lp=true>

No Egito a escrita era constituída apenas por hiéroglyphos e ilustrações [Fig.5]. A insistência do uso das ferramentas de escrita forneceu aos escribas habilidades e capacidades para desenhar histórias.

Ao contrário dos egípcios que restringiam a aprendizagem do desenho à maior parte da sociedade, deixando apenas os escribas e artesãos deterem estas capacidades, os gregos defendiam a ideia de que o desenho devia fazer parte da educação dos seus cidadãos.



**Fig.5** Pesagem do coração de Hunefer (19ª dinastia)

Fonte: <https://antigoegito.org/mumificacao-rituais/>

O desenho para os gregos era considerado um tipo de arte única que estava ao mesmo nível da música, da ginástica e da literatura, onde o indivíduo retirava a sua inspiração no divino. Os gregos começaram por desenhar o corpo humano, o que era entendido como a forma de atingirem a perfeição. (Gury 2017). É também na Grécia Antiga com Platão e Aristóteles que surge o princípio básico teórico na criação da arte, a mimese. Embora a palavra signifique imitação, relaciona-se com a representação da natureza. Segundo Silva e Silva (2013, p. 8), “A mimesis está ligada ao real empírico (não é cópia de uma realidade inteligível) e não vai simplesmente reproduzir a natureza porque é ativa e criativa.”, ou seja, a mimesis relaciona-se com o conhecimento que o autor tem do objecto representado e com as suas capacidades de representação, reflectindo essa dimensão interpretativa e sendo, inerentemente, uma reinvenção.

Os autores acrescentam que dado que “a mimesis é criativa e se expressa na

produção das coisas, o potencial para a mesma ser explorada na análise do design, enquanto processo criativo e produtivo, é significativo.” (Silva e Silva 2013, p.8).

De acordo com Silva (2009) os artistas mesmo quando pretendem a imitação da natureza têm a tendência para retificar ou melhorar devido ao seu “poder criador”, o que vai ao encontro da idealização presente nas tradições artísticas, já reportado no respeitante à tradição grega (Gury 2017).

Já na era medieval, o desenho foi uma ferramenta essencial na produção de bíblias e manuscritos. Eram desenhadas histórias, santos ou letras e surgiu um livro que mostrava aos monges como desenharem certas personagens através da cópia e da criação de pormenores (Gury 2017).

Note-se que o sentido de imitação permanecia neste contexto, mas agora como imitação do modelo de representação, e não do referente que, no caso das ilustrações bíblicas, se enquadrava no reino do inefável. O desenho nesta época fazia parte da formação de um trabalhador e não era uma ferramenta que estivesse à disposição do cidadão comum, assim como acontecera na Antiguidade (Gury 2017).

Eduardo Côrte-Real em *O triunfo da virtude: As origens do desenho arquitectónico* aborda o desenho neste período. Embora a sua obra esteja relacionada com o desenho na arquitetura, leva-nos a entender como o desenho auxiliou e continua a auxiliar em várias áreas, assim como a evolução do desenho como instrumento de trabalho para a criação. O primeiro capítulo do livro revela-nos que na idade média “o desenho [era] o instrumento escondido da concretização da obra” (Côrte-Real 2001, p.15). Segundo o autor, o desenho aqui não era compreendido como uma ferramenta auxiliar de pesquisa que pudesse guiar o autor “a uma redescoberta do mundo e à sua reconfiguração em torno, num primeiro momento, da ideia de verosimilhança” (Côrte-Real 2001, p.15).

Conquanto o intuito fosse ainda representar fielmente a realidade, a própria noção do real era dissonante da perspectiva humana e terrena, o que espelha a dimensão interpretativa que os conceitos de real comportam.

Simões (2001) também aborda o desenho na idade média, referindo que o ato de traçar servia apenas de maquete para apresentar um trabalho requerido, tratando-se de um instrumento de transmissão prévio à sua aceitação.

A mudança de paradigma sucede no séc.XIII, quando Giotto introduziu uma mudança na estética. Giotto era um pintor e arquiteto italiano -que regressou a uma perspectiva do mundo mais fidedigna ao real percetivo e científico, assim como mais humanista, representando agora os santos como

figuras efectivamente humanas (Côrte-Real 2001). [Fig.6]

É através de Giotto que o desenho se modifica, deixando a bidimensionalidade e passando a conter formas com modelação de volume e de um pendôr mais naturalista. O autor refere ainda que a pintura a fresco era uma atividade que requeria empenho dada a dificuldade do processo envolvido. Este processo implicava o desenho prévio, a antecipação imaginada do resultado final, pelo que o desenho assumia um papel instrumental nesse devir da obra. “Que processo teria redescoberto Giotto para compreender as formas naturais, tornando-as figuras carregadas de autenticidade, senão o desenho?” (Côrte-Real 2001,p.19). Podemos constatar que o desenho na tradição ocidental, com Giotto começa a tornar-se uma ferramenta relevante para o artista mediar a solução.

Côrte-Real (2001) refere também o tratado de pintura de Cennino Cennini, intitulado *Il Libro dell'Arte*, que data dos finais do séc.XIV e se inspirava em Giotto, como a primeira referência ao desenho no sentido disciplinar, descrito como ferramenta auxiliar principal de uma pesquisa com o objetivo de encontrar a autenticidade. Este tratado contém instruções de “como fazer” arte no renascimento e uma das técnicas que Cennini aborda é o esboço. O desenho ganha em Cennini um carácter projectual, onde o artista exprime o que vê mentalmente através do traçar num suporte. A implementação do desenho na formação de um artista passa a ser fundamental (Côrte-Real 2001).



**Fig.6** O beijo de judas de Giotto.

Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Giotto\\_di\\_Bondone#/media/File:Giotto\\_-\\_Scrovegni\\_-\\_31\\_-\\_Kiss\\_of\\_Judas.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Giotto_di_Bondone#/media/File:Giotto_-_Scrovegni_-_31_-_Kiss_of_Judas.jpg)

### 3. Do séc.XV ao séc. XVIII

É no renascimento que começa a atração pelo mundo antigo e clássico que leva os artistas a aplicarem-se cada vez mais no desenho. Desta motivação dos artistas, surgem estudos sobre cor, luz ou perspetivas que têm em vista o naturalismo que os gregos tanto admiravam (Gury 2017). Segundo a Encyclopaedia britannica (s.d., p.2), “In the West, the history of drawing as an independent artistic document began toward the end of the 14th century”<sup>7</sup> o desenho começa assim a ganhar mais importância como “arte individual”, continuando sempre a assistir outras áreas como a arquitetura, a escultura ou a

---

<sup>7</sup> T.A: “No Ocidente, a história do desenho como documento artístico independente começou no final do século XIV”





**Fig.7** .Antonio Pisanello, Study of a head horse, 1437-38

Fonte: <http://tweetytwee.tumblr.com/post/45904268027>

pintura. Podemos constatar que o desenho auxiliou várias áreas, diferenciando-se pelas características dos meios, técnicas e materiais utilizados.

Simões (2001,p.25) afirma que “O Renascimento italiano vem então revolucionar toda a concepção do desenho com a introdução de novos processos de trabalho, instituindo-se como elemento gerador da criação, trabalhando no espaço entre a intenção da obra e a sua execução.”, referindo também que foi a partir desta nova utilização que surgiu o conceito atual de desenho.

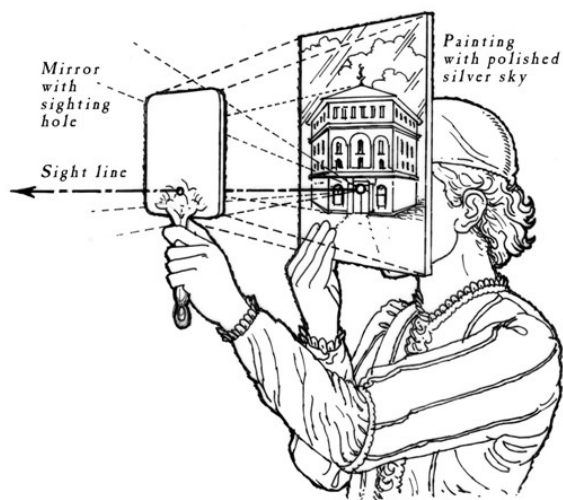
Segundo Silva (2009), a arte procura uma imitação mais fiel à realidade nesta época. O conceito de beleza passa a ser regido pela matemática e pela geometria e o artista deixa de ter um dom passando a ter mais crédito pelas suas experiências e empenho na sua arte, dando mais importância agora ao estudo de observação.

No séc.XV, em Itália, o desenho era então considerado uma atividade independente que variava de artista para artista através de esboços representativos da natureza. Na **figura 7** podemos observar um estudo da natureza em Antonio Pisanello, uma utilização do desenho como instrumento do conhecimento científico que se tornou crescentemente preponderante e afirmou a utilidade do desenho na ilustração científica. Giorgio Vasari, figura central no renascimento, institui o desenho “como arte do intelecto, visto que se tinha [agora] a capacidade de fazer existir o que era apenas conceito ou ideia no pensamento do artista.” (Patrão 2013.p.33). Vasari vai colocar o desenho noutra patamar, pois para ele através do gesto o ser humano conseguia expressar visualmente conceitos através do estudo intensivo da natureza (Simões 2001).

Silva (2009) fala-nos de Vasari e de como a ideia e o desenho estão ligados, sendo estes resultado do estudo da observação. O desenho ajuda na percepção de proporções, seja de homens ou plantas e o autor afirma que “ao desenhar estamos a integrar este conhecimento em nós, e ao desenharmos estamos ao mesmo tempo a revelar este entendimento em imagens.” (Silva 2009,p.33).

O estudo intenso de observação, através do desenho, dá capacidades ao ser humano para entender o mundo à sua volta assim como materializar a ideia. A ideia materializa-se, num primeiro momento, esquisando. A ideia do que é o esquisso, segundo Silva, é referida por Francisco de Holanda quando afirma que anterior ao desenho nasce um esquisso que tem como base a ideia. Iremos abordar mais à frente esta definição.

Segundo Côrte-Real (2001), o aparecimento da perspetiva começa com Filippo Brunelleschi, um arquiteto renascentista, que através da invenção de



**Fig.8** Reconstituição da experiência perspectica de brunelleschi  
 Fonte: <http://aartemodernaeanestesedepois.blogspot.com/2011/02/suspensao-mas-coca.html>

um engenho ótico consegue ter mais noções das proporções de um objeto ou edifício [Fig.8]. O autor menciona ainda que Brunelleschi transcende Giotto no que respeita à representação fidedigna da realidade. Na pintura, onde o desenho auxilia o pintor na criação, no tratado *Della Pittura* de Leon Battista Alberti é relatado que a pintura não é só uma arte que se rege por princípios estéticos mas também pode estar lado a lado com a matemática no que reporta à representação do real, querendo mostrar que a pintura é também uma ciência (Côrte-Real 2001).

Paixão (2008) também refere Alberti como a primeira alusão ao vocábulo desenho definindo uma ciência ou disciplina. Embora Alberti esclareça que a pintura possa ser uma arte onde existe a criação de formas, o desenho ganha um carácter mais absoluto do que Cennini teria mostrado antes. Isto deve-se à tentativa de Alberti de colocar a matemática e a pintura no mesmo patamar, tornando o desenho “principal suporte do paradigma do rigor partilhado entre a matemática e a pintura” (Côrte-Real 2001,p.24). No entanto Côrte-Real afirma que o tratado tem como conclusão que o pintor deve estar apto a desenhar as ideias que lhe surgem na mente.

Citando Calado (2015,p.155),“relacionada com a escrita e publicação de tratados está a luta dos artistas para se libertarem dos vínculos oficinais e corporativos da Idade Média, e pelo reconhecimento da sua arte como liberal e não mecânica,” observamos que o surgimento de tratados que nascem com a arquitetura contribuiu para um desenvolvimento da área do desenho, elevando o desenho e a pintura a um estatuto científico. A autora revela ainda que a disseminação do papel foi um dos fatores que, juntamente com a criação da imprensa, facilitou também o crescimento da área.

A primeira metade do Quatrocento foi o momento onde se verificou esta mudança na arte do desenho (Paixão 2008). O desenho passa a ser definido como uma arte liberal e não uma arte mecânica.

Surgem assim os primeiros esboços em diários e o desenho passa também

a ganhar um carácter colecionista mostrando assim que o desenho tinha ganho valor em si para além de constituir uma técnica projectual, pois é o desenho propriamente dito que contém e expõe a ideia (Côrte-Real 2001). Citando Paixão (2008,p.25) em relação ao novo valor do desenho,

“O desenho, com a sua capacidade de dar a ver e de estudar o «projeto» e as leis íntimas que governam e produzem a natureza, permite agora, ao invés, que o arquitecto, o escultor ou o pintor, eles mesmos, operem como autores - como projetistas ou criadores, indivíduos capazes de engenho, i.e., de exercitar os seus próprios poderes intelectuais nas encomendas que recebem. Trata-se da descoberta de um novo horizonte que administrava, mesmo se dissimuladamente, a produção das mais diversas artes.”

notamos que o desenho, além do carácter projetual, confere agora ao artista a possibilidade de colocar as suas ideias nos projetos que lhe são encomendados, permitindo assim a criação de conceitos e a execução dos mesmos.

No séc.XVI, em Florença, surgem estúdios de artistas e é no renascimento que nascem as primeiras academias de arte (Gury 2017). A Encyclopaedia Britannica (s.d., p.2) diz-nos acerca do propósito dos estúdios e academias que:

*“... drawing served not only for the probing realization of creative ideas, it was not only study and mediator between the conception and the master’s finished work; it functioned also as teaching aid for the assistants who worked with the master and as a vehicle for the formation and preservation of an individual workshop tradition.”*<sup>8</sup>

Constatamos então que o desenho não só ganha importância na formação individual dos artistas, mas também é preponderante na identidade de cada estúdio ou academia.

De acordo com Gury (2017), o ensino nas academias passava pelo desenho de observação de estátuas e de modelo nu, por serem considerados os

---

<sup>8</sup> T.A: “... o desenho não serviu apenas para a realização de ideias criativas, não foi apenas um estudo e mediador entre a concepção e o trabalho finalizado do mestre; funcionava também como auxiliar de ensino para os assistentes que trabalhavam com o mestre e como veículo para a formação e preservação de uma individualização do estúdio.”

elementos mais dignos de serem desenhados, devido à sua beleza. Este ensino era acompanhado por debates. Os artistas passam a assinar as suas obras e o estatuto do artista começa a ganhar forma, consequência também do aparecimento das academias (Lousa 2013). Se trouxermos o exemplo de Leonardo Da Vinci, podemos observar que os seus desenhos continham um traço pessoal, assim como conceitos diferentes do que outrora fora realizado. Os seus desenhos centravam-se na pesquisa sobre a ciência, anatomia, engenharia, botânica, incluindo atmbém paisagens. De acordo com Calado (2015), Leonardo Da Vinci é um dos fundadores do que hoje conhecemos por desenho científico, desenho projetual e do caderno de campo ou diário gráfico. Côrte-Real fala-nos de Leonardo Da Vinci no capítulo V da obra citada:

“Os seus códices revelam um constante desejo de conhecer compreendendo através do sentido visual. Este peregrinar pela natureza dos acontecimentos, dos fenómenos e das formas, visa estabelecer uma visão clara pela mente.” (Côrte-Real 2001,p.39)

Para Leonardo Da Vinci, os desenhos teriam de partir da Natureza, pois na Natureza se encontra o Belo. A investigação de qualquer assunto requer conhecimento através da observação dos seus objetos e respetivo esboço intensivo. Da Vinci sugere então o estudo da Natureza a partir da arte e é no seu tratado de pintura que começa a existir a necessidade de entender e reformular a visão do mundo através de uma experiência individual do desenho (Côrte-Real 2001).

No tratado de geometria de Luca Pacioli, onde Leonardo Da Vinci projeta o cânone vitruviano, chega-se à conclusão que só através do desenho a representação de sólidos é compreendida por todos, até pelas pessoas menos “ágeis intelectualmente” (Côrte-Real 2001).

Assim como Alberti, Leonardo Da Vinci justifica a supremacia da pintura pela sua dependência da matemática, mas Da Vinci relaciona-a também com o talento, fazendo comparações com a poesia.

No que toca à ideia que Leonardo Da Vinci, assim como outros artistas da época, teria do esquisso, Buser (s.d.) afirma que o artista reconhecia este ato como algo importante para a criação de uma composição. A estas primeiras ideias, inclusive o primeiro esquisso, os renascentistas designavam por *il primo pinsiero*.

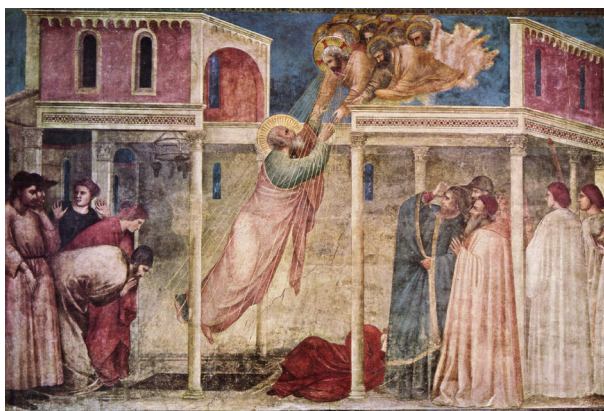
Posteriormente, Michelangelo apoia-se nos estudos de Da Vinci, mas em Michelangelo observa-se o desenho incompleto. Côrte-Real (2001, p. 42) afirma:

“Este *non-finito* que Michelangelo leva ao extremo de transportar para a escultura encerra sempre o mistério da sua ‘concluibilidade’. Sendo assim incompleto não é imóvel ao interior de um processo que leva à conclusão da obra e acentua o papel da ideia que lhe subjaz. Até porque decorre da transformação das primeiras ideias ainda informes em desenhos chamados *schizzi*.<sup>9</sup>”

Embora Michelangelo tenha partido da imitação de alguns mestres e que isso o tenha influenciado na criação das suas obras, como por exemplo a influência que a capela Peruzzi de Giotto [Fig.9] teve na construção da obra no teto da capela Sistina [Fig.10], é nele que notamos uma diferença ao nível do traço que nos começa a transmitir emoções. Citando Patrão (2013, p. 39) acerca de Michelangelo, “o desenho tem no seu trabalho um papel muito importante, pois é com ele que expressa diretamente a sua visão e o seu sentimento das formas.” É também em Michelangelo que notamos, através da quantidade de estudos existentes e de estudos destruídos, uma maior necessidade de esboçar as ideias que surgem na mente (Calado 2015). Neste sub-capítulo é obrigatório fazer-se a referência a Francisco de Holanda, discípulo de Michelangelo, no que concerne ao pensamento do desenho

**Fig.9** Capela peruzzi por Giotto

Fonte: <https://sumateologica.wordpress.com/2010/03/15/redescobrimdo-giotto/>



**Fig.10** Capela sistina por Michelangelo

Fonte: [https://www.snpcultura.org/a\\_sistina\\_e\\_o\\_belo\\_palavras\\_formas\\_e\\_cores\\_resplandecem\\_na\\_capela\\_mais\\_admirada\\_do\\_cristianismo.html](https://www.snpcultura.org/a_sistina_e_o_belo_palavras_formas_e_cores_resplandecem_na_capela_mais_admirada_do_cristianismo.html)

<sup>9</sup> Côrte-Real (2001,p.152) relembra a definição de *schizzi* descrita por Vasari em *Le vite de 'più eccellenti pittori,scultori e architettori* de 1550. *Schizzi* define-se pelo primeiro desenho, desenha-do por nós numa mancha, sendo a primeira visão de um obra.

como mensageiro da mente. Côrte-Real e Calado salientam como nas obras de Holanda, mais concretamente em *Da Pintura Antiga* e em *Os Diálogos de Roma* ou *A ciência do desenho*, está patente o seu interesse pela importância do desenho.

Côrte-Real (2001, p. 43) menciona que Holanda “...passa por ser o primeiro artista a assumir a universalidade do desenho enquanto raiz, não só das artes visuais, e em especial a pintura, mas de todas as ciências práticas.” Calado (2015, p. 163) cita Holanda (1984):

“E aquele que aprende para escultor, ou para pintor, não cure de perder tempo em esculpir, nem pintar, nem impor as cores muito lisas e muito perfiladas: mas somente ponha todo o seu estudo em saber desenhar. (Holanda, cap. 16º, 1984a, 45)”

Para Calado (2015), Holanda faz a diferenciação do desenho e da pintura como ideia, e defende que todo o seu discurso tem como objetivo argumentar que a pintura é uma “arte liberal”. De acordo com a autora, é a partir de Holanda e Vasari, influenciados pela arte de Michelangelo, que a arte deixa de ser uma imitação da Natureza, permitindo assim ao artista esboçar livremente. Esta leitura é reiterada por Silva (2009,p.35), que afirma:

“Holanda encontra-se próximo de Vasari quando este assume o desenho enquanto origem da obra, qualquer coisa que se baseia numa Ideia mas que se desenvolve a partir do seu próprio fazer, em desenho. Da Ideia ao esquisso, num movimento de vaivém como do incorporado ao incorpóreo, do interior ao exterior. Cada linha marcada no papel distingue e mistura o dentro e o fora, o corpo e a alma, a Ideia e o desenho. Interessante é constatar como esta leitura que Holanda faz do desenho se encontra, ainda hoje, naturalmente inculcada em nós.”

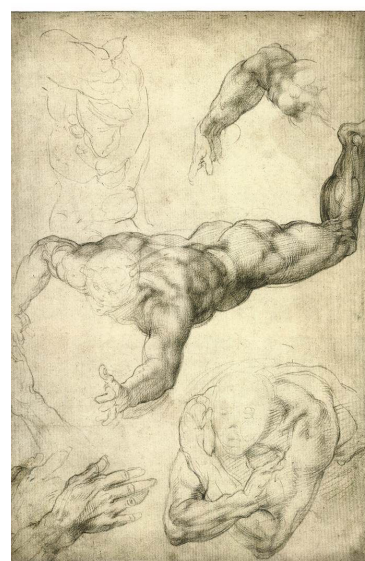
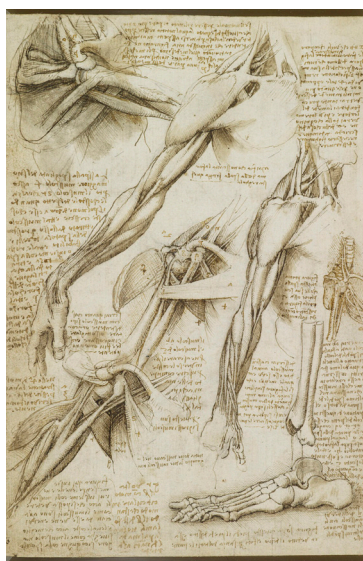
Paixão (2008, p. 36) faz notar a a “forte vocação pedagógica” do desenho, chamando-lhe um “‘instrutor’ que adequa ao ‘bem desenhar’, exercendo uma função formativa e hierarquizante. Por outro lado, aponta ainda a capacidade do desenho para tornar o indivíduo capaz de se transcender, ele mesmo um semideus: “[o desenho] torna-se também uma disciplina que possibilita ao artista tornar-se génio, o que é capaz de deter em si a «Ideia» e de fundar uma maneira.”

Calado (2015) relata que Federico Zuccari — pintor e arquiteto italiano — aprofundou estas ideias dando início a uma teoria do desenho moderno.



O desenho passou a ser considerado uma atividade metafísica que se divide em dois sentidos: desenho interno e desenho externo. O primeiro é referente à ideia que aparece na mente, algo que não está visível. O segundo refere-se à realização de um esboço, o que resultava da ideia, uma materialização do invisível (Silva 2009; Patrão 2013; Simões 2001). Citando Patrão (2013,p.33) sobre estes dois sentidos, “Isto permitiu que se pudesse reconhecer o esquisso como um método de trabalho novo, que permite experimentação, correções e modificações consecutivas, análise e revisão. O sucesso é garantido pela máxima aproximação entre ideia inicial e o resultado final.”, podemos observar que emerge assim o reconhecimento do ato de esquisar como procura de melhores soluções. Simões (2001) em concordância com Patrão (2013) refere que a partir desta possibilidade de reconhecer o esquisso como método de trabalho, o processo criativo passou a caracterizar-se e a organizar-se da seguinte forma: esquissos, que seriam os riscos rápidos; esboços e estudos que continham mais detalhes e eram obtidos a partir de modelos e por último o desenho final que era caracterizado por um desenho à escala.

**Fig.11** Esquissos de Leonardo Da Vinci do braço e pé de 1510.  
Fonte: <http://ranierymorfologia.blogspot.com/2016/06/1>



**Fig.12** Esboços de Michelangelo, s.d.  
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/482166703845555066/?lp=true>

### 3.1. O ensino em Academias

“A palavra ‘academia’, e o conceito original de academia, designava um grupo de eruditos que se reuniria de uma forma informal e livre, debatendo os mais variados assuntos sem qualquer tipo de formalidades, e que divergia diametralmente do espírito escolástico das universidades de então.”  
(Silva 2009,p.184)

Precisamos de chegar a meados do séc.XVI para que as academias se apresentem como “instituição estatal” (Silva 2009). No Renascimento, “a prática do desenho [era] o lugar da aprendizagem das artes, e a mimese o modelo mais eficaz da sua descoberta e compreensão” segundo Silva (2009, p. 182). O autor descreve uma primeira estrutura de ensino, criada por Leonardo Da Vinci, onde, num primeiro momento, os alunos aprendiam a perspectiva, entendida como a base matemática da realidade inteligível. Seguiam-se-lhe as teorias da proporção, as cópias de desenhos de mestres e o modelo vivo. Num último momento, aprendia-se, então, a prática da arte. Em Itália, o modelo-vivo era obrigatório no ensino e em 1593 foi fundada a *Accademia del Disegno, di Pittori, Scultori & Architetti di Roma* por Zuccari (Côrte-Real 2001) e Moreira da Silva (2014) refere que o objetivo desta instituição era a dedicação ao ensino de desenho aos jovens. Cennini já tinha pensado e mostrado o desenho como princípio basilar para várias áreas e Vasari, por seu turno, defendido ser o desenho o pai das três artes — Pintura, Escultura e Arquitetura. No entanto, só cerca do séc.XVII passamos a observar, através desta academia, a implementação deste pensamento. (Moreira da Silva 2014).

Côrte-Real (2001,p.90) afirma que “Faria, pois, todo o sentido manter sobre o mesmo teto gremial as três artes do Desenho, não fomentando conflitos entre mestres que, enfim, tinham origem comum.”

Em 1648 em Paris foi fundada a Academia Real de Pintura e Escultura que continha as mesmas metodologias do ensino italiano, agora mais sistematizadas. Esta academia, até aos finais do séc.XVIII, foi o exemplo que serviu como base à estruturação e reconhecimento de uma academia de belas-artes (Silva 2009). A aprendizagem dá-se através de desenho elaborado a partir de outros desenhos, do modelo-vivo e de modelos em gesso.



Segundo Silva (2009, p. 191),

“De acordo com o que defendia a academia de Paris, tudo devia ser corrigido segundo os parâmetros da estatutária grega e romana. Considerava-se a Antiguidade mais fundamental para a criação de uma obra de arte perfeita do que a própria natureza, pretendia-se uma superioridade em relação à natureza porque aos artistas cabia igualarem-se a Deus na criação.”

Charles Le Brun, pintor e diretor da academia de Paris, segundo o mesmo autor, privilegiava a razão e esse apego iluminista ao racionalismo estabeleceu um novo paradigma na academia. O artista não nasce com um dom, mas ganha-o através do esforço e dedicação à arte (Silva 2009). Moreira da Silva (2014) relata que o ensino em França se diferenciou do ensino italiano devido à imposição de regras que eram ditadas pelos interesses da realeza e afirma que

“Numa época dominada pelo absolutismo, o papel reservado às artes estava ligado à afirmação do poder político e a implementação das Academias possibilitou o controlo dos artistas e da sua formação. Ao longo dos séculos seguintes, as Academias de Artes proliferaram por todo o mundo ocidental, tornando-se nos principais centros de ensino artístico.” (Moreira da Silva 2014,p.31)

Nos finais do séc. XVII verificou-se uma crise nas academias, dando origem a um debate entre os defensores dos ideais clássicos como valores supremos da perfeição e os modernos valores iluministas, historicamente designado por *Querelle des Anciens et des Modernes*. A ideologia antiga, baseada nos gregos e nos romanos, e que se estendia às artes em geral, incluindo a literatura, era contrária aos princípios de inovação dos modernos, que pretendiam uma evolução sem perda do crédito atribuído aos clássicos. Em Itália já tinha sido observada, com o argumento apologético de Piranesi, a pertinência de se reconhecer beleza a outras formas, como a egípcia e a toscana, reclamando-se a liberdade dos artistas de fazerem seus os ideais de beleza que lhes aprouvesse (Campos 2012). Em França, esta discussão articulava-se com a força do movimento das luzes, levando a que as fundações do belo fossem postas em causa, abrindo espaço a novas formas de entender a arte (Silva 2009).

De acordo com Silva (2009,p.194), “o valor da subjetividade da obra

[é realçado] e rejeita-se a uniformização dos gostos.” O público passa a ganhar opinião e permissão à crítica da obra.

Moreira da Silva (2014) refere que, após a revolução francesa, as academias estavam condenadas à extinção, mas o ensino do desenho perdurou, apesar de Silva (2009) mencionar que o absolutismo de Luís XVI deixa de existir assim como a pedagogia da época. No entanto, foi fundado o *Institut de France* e criada a *Académie de Beaux-Arts* que continuou a ministrar o mesmo tipo de ensino usado até esta época.

Durante o séc.XIX, “o ensino artístico não tinha por objetivo libertar a criatividade latente nos alunos” (Moreira da Silva 2014 ,p. 34), eram as matérias tidas por fundamentais no decurso de uma atividade artística profissional o conteúdo dos propósitos formativos. Foi no âmbito desta influência das academias francesas que se constituíram as primeiras academias portuguesas, as academias de belas-artes de Lisboa e do Porto, nascidas do arranque do liberalismo no séc. XIX, cujo ensino era baseado no desenho (Moreira da Silva 2014).

## 3.2. O Disegno

No Renascimento notamos que a palavra desenho é referida na maior parte dos tratados da época como *disegno* e é pertinente, além de interessante, percebermos a etimologia do termo. A palavra é florentina e segundo Paixão (2008, p. 37), este termo é “onde o desenho assume a aceção de ciência ou de teoria, deriva do denominativo *designare*, um verbo latino composto do prefixo de-, que lhe denota, precisamente, «proveniência», e *signum*, substantivo que corresponde a «rasura», «marca», «tipo», «grafo», «corte», «ferida».”

De acordo com Martins (2007) a palavra *disegno* surge por volta dos anos 1400 e dá origem a palavras semelhantes a ‘desenho,’ porém com amplitudes distintas, em várias línguas, como o português, o espanhol, o francês e o inglês (*Desenho*, *Diseño*, *Dessein*, *Design*).

O autor afirma que

“As palavras em italiano e português conservaram, basicamente, um sentido mais amplo ligado ao conceito originário, aquele que se referia não só a um procedimento, um ato de produção de uma marca, de um signo (de-signo), como também, e principalmente, ao pensamento, ao desígnio que essa marca projetava.”

(Martins 2007,p.1)

Note-se que o termo, em francês, deu origem a dois étimos: *dessein*, no sentido projetivo, relativo ao desenho como processo de pensar e decidir, como desígnio, e *dessin*, que corresponde ao desenho como imagem visual traçada sobre um suporte. Na língua inglesa, na qual este último desenho se traduz para *drawing*, a palavra *design*, que significa desígnio, passou a estar estreitamente ligada à produção de artefactos que exigem uma prática discriminada do desenho em todos os seus níveis (concepção, informação à execução, transmissão, etc.), o que se intensificou com a revolução industrial. Martins (2007, p. 1) descreve

“a necessidade do desenho (...) e o consequente desenvolvimento de práticas específicas para essa atividade também contribuirão para essa divisão pela necessidade de terminologias específicas. Esse processo acabará por influir, com a disseminação de uma prática manufatureira economicamente decisiva, para a adoção do termo, na grafia original inglesa, *design*, em muitas outras línguas.”

(Martins 2007,p.1)

O termo em inglês vem colocar uma maior distância entre as palavras *drawing* e *design* e enfatizar o significado do termo *disegno* que é definido como o ato de projetar e conceptualizar ou de pensar visualmente. A palavra em inglês traz demasiados significados na nossa língua e a maior parte nem sequer estão relacionados com a nossa aceção de desenhar (Martins 2007). Constatamos a diferença entre ‘*draw*’ e ‘*design*.’ Se procurarmos pela palavra *draw* no Cambridge Dictionary observamos que existem de facto inúmeros significados em português da mesma palavra além do verbo desenhar, como por exemplo ‘atrair,’ ‘mover-se,’ ‘aproximar-se,’ ‘abrir’ ou ‘fechar’ (por exemplo ‘*draw the curtains*’) ou ‘empatar.’ A palavra *design*, no mesmo dicionário, refere-se ao ato de projetar, de pensar, de planear e, claro, de desenhar, mais uma vez. Como conclui Martins (2007, p. 2),

“no entanto, nem mesmo a palavra *drawing* pode deixar de se referir, de alguma forma, a um projeto ou seja a um desígnio, a um ato de pensamento, mesmo porque essa é a natureza do ato de desenhar (...) Ao mesmo tempo, a palavra *design*, com um campo semântico um pouco mais direcionado, mas de uso vasto, em todo tipo de expressão nas mais variadas circunstâncias, nunca deixou, por seu lado, de significar esboço, desenho, delinear, traçar, descrever, evidenciando a origem de um procedimento intelectual mais amplo e que se origina desta forma de representação gráfica, *il disegno*.” (Martins 2007,p.2)

O autor fala-nos também da palavra italiana *designare*, que até aos dias de hoje significa trabalhar a ideia, o projeto ou o desenho, e que, consequentemente, influenciou o aparecimento da palavra desenho em português. Também Silva (2009, p. 43) aborda esta questão e afirma em relação à palavra desenho, “Assim, desenhar é ao mesmo tempo acção e intenção, pensamento e meio, resolução do entendimento e registo da racionalidade humana.”.

Conclui-se que a palavra ‘desenho’ nasce da palavra *disegno* e que consiste num método ou processo de representação visual de coisas ou seres observados ou imaginados. Por ser desígnio, de acordo com a definição etimológica, contém a noção de projeto e de intenção. Assim, o desenho encarna o sentido próprio do design.

## 4. O séc.XIX e a era moderna

Vimos como o desenho em Itália e França passou a ser ensinado em academias, em vez de em estúdios particulares. Nas academias eram transmitidos conteúdos como a harmonia, o equilíbrio e a composição.

A compreensão da linha e da cor passa a ser um elemento importante a ensinar aos alunos que quisessem aprender esta arte (Gury 2017).

Patrão (2013) fala-nos de William Morris e da sua influência na arquitetura



**Fig.13** William Morris, Rose, fabric design de 1883  
 Fonte: Meggs & Purvis, 2012, *Meggs' history of graphic design*

no séc.XIX. Apesar de Morris ter influenciado a arquitetura, segundo a autora: "...o seu gosto e a sua manifestação original de romantismo, acabou por criar uma nova forma de entender a arte e o artesanato" (Patrão 2013, p. 43). A esta influência deve-se a sua vasta formação em várias áreas. A autora conclui, através da obra de Ana Leonor Rodrigues, que foi a partir de Morris que nasceu o conceito de design. Abordando esta questão, também Barata (2004, p. 18) afirma que

"William Morris é a figura crucial que despoleta a discussão sobre a natureza e a importância do design e da arquitetura no meio social, ao procurar estabelecer relações interdisciplinares entre a arte e os mais diversos campos de experiência humana."

A referência a William Morris neste capítulo prende-se com o facto de Morris ter tido uma formação variada, que teve como resultado a defesa por parte do designer dos processos de criação artesanal, incluindo o método que defendemos, o desenho. Morris defendia ainda que o artista que desenhava deveria produzir também a sua obra/produto, princípio que esteve na génese do movimento *Arts and Crafts*.

A revolução industrial, no séc.XIX, veio romper com tradições como o trabalho manual. A máquina começa a substituir o ser humano e as oficinas foram substituídas por fábricas (Gombrich 1995).

A máquina começou a ser massificada, o que prejudicava a individualidade de cada artista (Barata 2004) e o incentivo à criatividade (Rodrigues 2012). No entanto, em Morris é notória a dedicação a uma tendência divergente, assim como a influência do desenho no seu trabalho. Se observarmos o seu desenho em Rose **figura 13**, conseguimos entender o seu estudo sobre botânica através da ferramenta do desenho (Meggs & Purvis 2012).

Rodrigues (2012) aborda na sua investigação a ideologia de Morris, afirmando que o artista defendia o processo (ofício) como sendo um "momento único e íntimo", por isso imprescindível na criação, pois dá ao objeto um maior valor, "garantindo-lhe a almejada autenticidade que a máquina subvertera." (Rodrigues 2012,p.102). Defende também que o que levava Morris a criar era a inexistência de bons artefactos naquela época e que, por isso, Morris se inspirava nos valores da idade média, fazendo da natureza o seu elemento principal: "A natureza servia-lhe de motivo inspirador, embora nunca tivesse tido o intento de a copiar: fascinava-o antes recriá-la, estilizá-la ou desmultiplicá-la em dúzias de padrões" (Rodrigues 2012,p.107). Nota-se então em Morris que, embora defensor de

alguns valores da idade média, existe uma mudança de pensamento em relação à mimese tal como ela foi aplicada ao longo dos tempos. O artista agora reinventava o que já existia, no presente caso a própria natureza. Segundo Droste (2006) as ideologias de Morris, apoiadas no pensamento de John Ruskin, juntamente com a fundação de “associações de artesãos” em Inglaterra no séc.XIX, influenciaram mais tarde a criação da Bauhaus.

Deve ser ainda ressaltado que, no campo do design, foi também com Morris que se começou a verificar a necessidade de um desenho da letra: “*Letters should be designed by artists not by engineers.*” Numa breve nota sobre o tema, Rodrigues (2012) aborda a criação de tipografia e a hipótese de esta poder ser desenhada, falando de Seraphim da Silva — um articulista do séc.XIX — e da defesa de um “lado artístico” sobre a criação da letra. Segundo a autora, “Mais do que um mero executante, interessado em reproduzir com exímia perfeição, o tipógrafo devia ambicionar igualmente alcançar a autonomia e a sabedoria intelectual, próprias do criador” (Rodrigues 2012, p. 128).

Entretanto começam também a aparecer diferentes formas de expressão através de desenhos inacabados como os de Michelangelo. Conhecida como o principal meio gráfico de comunicação universal (Goldstein 1973), a linha é enfatizada nos esboços e a sombra começa a aparecer como valor em alguns esquissos, para demonstrar o contraste de luz observado.

Um artista desta época que reforça, após Da Vinci ou Michelangelo, o esquisso como transmissor do pensamento é Eugène Delacroix (1798-1863). O artista descreve no seu diário pessoal a importância do uso da luz e da cor, mas também afirma a relevância que o esquisso tem no momento de esboçar uma primeira ideia ou, na terminologia renascentista, *il primo pensiero* (Buser s.d.).

A diferença entre o pensamento de Delacroix e os artistas renascentistas e barrocos é que, para Delacroix, o momento em que o artista esquisso é o momento crucial em toda a arte que virá depois, esta está dependente



**Fig.14** Eugène Delacroix, Crouching Lion, a Hare between his Paws de 1851. Fonte: [http://historyofdrawing.com/nineteenth\\_century\\_i/](http://historyofdrawing.com/nineteenth_century_i/)

<sup>10</sup>T.A.: “As letras deveriam ser desenhadas por artistas e não engenheiros.”

<sup>11</sup>T.A.: “Desenhar do geral para o particular guia-nos do gesto ao facto. Quanto mais tempo continuarmos a desenhar em busca de uma expressão gestual, maior é o conteúdo que extraímos de um assunto na sua forma mais geral. Depois disto estabelecido, a nossa procura inevitavelmente leva-nos a contribuições mais pequenas e específicas a isso. Se continuar a procurar através do desenho durante cinco minutos ou mais, as suas respostas irão começar a aparecer através dessa análise profunda de respostas gerais de carácter e movimento com direcção às superfícies das formas.”



desse mesmo esquisso, dessa mesma primeira ideia. Para o artista, o ato de esquisar é o primeiro momento essencial na arte, enquanto na era renascentista e barroca o esquisso era tido como um rascunho, algo ainda demasiado imperfeito e que apenas anunciava uma versão a ser desenvolvida e melhorada (Buser,s.d.).

**Fig.15 e 16** Cima: Eugène Delacroix, Studies for the Salon du Roi in the Palais Bourbon de 1833-38.  
Fonte: [http://historyofdrawing.com/nineteenth\\_century\\_i/](http://historyofdrawing.com/nineteenth_century_i/)  
Baixo: Palais du bourbon  
Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Eugene\\_delacroix\\_ivstitia\\_palais\\_bourbon.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Eugene_delacroix_ivstitia_palais_bourbon.jpg)



Delacroix é especialmente relevante para esta investigação devido à importância que atribuía ao uso do caderno de desenho, aquilo a que actualmente designamos preponderantemente por diário gráfico. O artista era adepto de registar no seu diário as viagens que fazia. Buser (s.d.) fala-nos de uma viagem a Marrocos e à Argélia, onde Delacroix registava tudo o que via, desenhando em dupla página, de modo a melhor recriar a sua experiência. Após esta viagem, o artista foi convidado a pintar murais encimando janelas e portas no Salon du Roi do Palais Bourbon.

A **figura 15** representa os estudos feitos para esses murais, enquanto Delacroix se debatia com as dificuldades da pesquisa pela melhor solução e a **figura 16** mostra-nos as figuras presentes no resultado final. Podemos concluir que o ato de esquisar em papel gera em Delacroix uma maior fluidez da ideia, que o desenho trabalha e ensaia até chegar à decisão final, naturalmente diferente da primeira ideia. Em relação aos meios do desenho adotados por Delacroix em direção à forma, citamos Nathan Goldstein (1973, p. 6):

*“Drawing from the general to the specific leads us from the gestural to the factual. The longer we continue to draw in search of the gestural expression, the more fully we extract a subject’s general state. After this has been established, further searching inevitably leads to smaller, more specific contributors to it. If you continue with a gesture drawing for five minutes or more, your responses will begin to shift from the analytical depths of general responses to character and movement toward the surfaces of the forms.”<sup>11</sup>*

É então o próprio riscar inquiridor que conduz a visão ao acerto, nesta abordagem do desenho, do geral para o particular.

Nos finais do séc. XIX a idealização da beleza física na representação do corpo humano deu lugar ao realismo (Gury 2017). Agora o artista desenhava o corpo que via, tal e qual como o via. A vida do quotidiano passou também a ser representada através do desenho e as cenas mundanas começaram a constituir um pretexto para os artistas explorarem técnicas, formas ou ambientes (Gury 2017).

Um exemplo disto é Edgar Degas (1834-1917). Buser (s.d) conta como Degas passou a época de 1850 a copiar desenhos, pinturas e esculturas em França. O diário gráfico, em Degas, é novamente um instrumento utilizado para expressar ideias e recolher elementos para obras posteriores (Buser s.d.), configurando a vocação do caderno pessoal de desenhos para a coleção iconográfica.

Na **figura 17** podemos verificar um estudo sobre um violinista para as suas pinturas de 1870 intituladas *École de danse* ou também intituladas de *The rehearsal*. [Fig. 18 e 19]

Constatamos que o ato de traçar em Degas desenvolve capacidades do artista assim como o ajuda a concretizar pinturas. A relevância do desenho de observação em Degas é notória para a fluidez da ideia e para a compreensão do mundo ao seu redor. Degas esboçava o mesmo tema vezes sem conta, com o objetivo de extrair o máximo de alternativas daquela ideia visual (Buser s.d.) e, sem nenhuma história por detrás dos seus esboços, pretendia compreender também o jogo entre a luz e a sombra (Gombrich 1995).

Em relação a materiais escolhidos para esboçar, Degas nas últimas décadas da sua carreira optou pelo pastel de óleo. A razão da escolha prende-se com o facto de tornar possível adicionar cores ao mesmo tempo que desenha excluindo o processo de preparação que, por exemplo, a tinta de óleo exigiria (Buser s.d.). Os artistas começam a escolher outros materiais para a representação no papel pela sua facilidade de uso, assim como a intercalar abordagens distintas no desenho, entre o desenho de observação e o desenho de invenção, que requer um conhecimento detalhado do real para poder operar



**Fig.17** Estudo para *École de Danse*, Notebook 30.

Fonte: [http://historyofdrawing.com/nineteenth\\_century\\_ii/](http://historyofdrawing.com/nineteenth_century_ii/)



**Fig.18 e 19** Esquerda: Edgar Degas, *École de danse*

Fonte: <https://pt.wahooart.com/Art.nsf/Buy?Open&RA=8EWFB3>

Direita: Edgar Degas, *École de danse*.

Fonte: <http://www.canvasreplicas.com/Degas.htm>





**Fig.20** Edgar Degas, *Dancer Adjusting her Shoe* de 1885.  
Fonte: [http://historyofdrawing.com/nineteenth\\_century\\_ii/](http://historyofdrawing.com/nineteenth_century_ii/)

dentro do princípio da verossimilhança. O valor no desenho muda e o contraste ganha importância, “As far as value is concerned, simultaneous contrast means that a dark area makes the area next to it seem lighter and that a light area makes the area next to it seem darker”<sup>12</sup> (Buser s.d, p.1).

Considerando a citação de Buser, demonstramos na **figura 21** um exemplo deste aspeto em Seurat, num esquisso inacabado.

Seurat (1859-1891), pintor francês fundador do pontilhismo, estendeu a sua técnica pictórica ao tratamento do desenho, através da utilização de papel texturado. Os seus esquisos geralmente não tinham uma

ligação à obra final mas, quando esta existia, frequentemente não eram desenhos de estudo com uma aparência inacabada e sim composições nas quais se adivinha o desenho como objectivo final [Fig.22]. É um bom exemplo da liberdade então vigente no respeitante à escolha de materiais usados, composição e grau de acabamento do desenho.

**Fig.21 e 22** Esquerda: Georges Seurat, *Man lying on a parapet* de 1880-81

Fonte: [http://historyofdrawing.com/nineteenth\\_century\\_iii/](http://historyofdrawing.com/nineteenth_century_iii/)

Direita: Georges Seurat, *Seated Boy with a Straw Hat* de 1882

Fonte: [http://historyofdrawing.com/nineteenth\\_century\\_i/](http://historyofdrawing.com/nineteenth_century_i/)



Um outro caso contemporâneo de Seurat, o artista gráfico Toulouse-Lautrec, é referido por Meggs e Purvis (2012) como um mestre do desenho, por Gombrich (1995) como o artista que desenvolve a “arte do cartaz” e por Fragoso (2010, p. 96) como “o mais perfeito demonstrador da possibilidade do cartaz diretamente desenhado sobre a pedra (...)”. De acordo com Meggs e Purvis (2012), Lautrec foi influenciado pelo impressionismo, pela arte japonesa e pelos desenhos de Degas, o que é coerente com a nossa perspectiva de que o desenho é sempre um misto de cópia, de escolha de referências e de contributos pessoais. Dessa influência nasceram esboços sobre a vida noturna em Paris que deram origem aos famosos cartazes negociados em cabarés. Em Lautrec surgiram novos caminhos no que concerne à composição, principalmente o do cartaz publicitário. Os estudos são produzidos através da litografia e muitas vezes o que auxilia Lautrec no desenho sobre a pedra litográfica

<sup>12</sup> T.A: “No que diz respeito ao valor, o contraste simultâneo significa que uma área escura faz com que a área próxima pareça mais clara e que uma área clara faça com que a área próxima pareça mais escura”

a memória (Meggs & Purvis 2012), assente sobre um repertório colecionado através do desenho. Com Lautrec e as suas litografias, afirma-se um novo estatuto do artista: o artista gráfico.

## 4.1. A Bauhaus e a nova visão

A era moderna fica marcada pelo aparecimento da Bauhaus em Abril de 1919 fundada por Walter Gropius apoiado na visão do movimento *Arts & Crafts* de Morris.

Segundo Droste (2006,p.10) a origem da Bauhaus “...inicia-se com as consequências devastadoras que a industrialização crescente teve nas condições de vida e nos produtos manufaturados dos artífices e dos operários, primeiramente em Inglaterra e posteriormente na Alemanha.” Nesta época surgem várias escolas por toda a Alemanha e a cooperação entre várias áreas é agora sentida de forma mais intensa. O objetivo da Bauhaus seria juntar a arquitetura, o artesanato e as academias de artes numa só escola.

Ainda no séc.XX resistia a ideia que as belas-artes eram conotadas como superiores e o artesanato como inferior. Gropius vem reunir estas duas ideologias a partir de modelos de ensino novos e radicais (Patrão 2013).

Patrão (2013,p.49) afirma “Nesta escola sempre se procurou enfrentar as artes aplicadas com as belas artes, e desse constante conflito surgiu o conceito do moderno design.” E moreira da silva (2014,p.60) confirma:

“Sendo um facto reconhecido que a Bauhaus tem como antecedentes a Werkbund e alguns dos princípios do movimento *Arts & Crafts*, via Muthesius, é também indiscutível a sua influência inspiradora nas bases metodológicas para a formação em Design durante todo o século XX, dado que foi uma instituição de ensino cuja considerável importância assentou não só nos seus conceitos inovadores mas também nos seus notáveis professores. Ali ensinaram alguns dos nomes mais representativos das artes do século XX, tais como, Paul Klee, Lyonel Feininger, Johannes Itten, Oskar Schlemmer, Wassily Kandinsky, Adolf Mayer, László Moholy-Nagy, Josef Albers, Marcel Breuer, Walter Gropius, Hannes Meyer, Ludwig Mies van der Rohe, entre outros.”

O ato de traçar evolui com a Bauhaus e mudam-se assim os valores que

**Fig.23** Roy Lichtenstein, *Reverie* de 1965.  
Fonte: <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/16231>



outrora -na idade média- eram reconhecidos como motivo de contemplação e admiração. Agora, a fluidez do traço, experimentalização de várias hipóteses/soluções e o minimalismo no traço são características que começam a ganhar relevância na evolução do desenho no séc.XX (Patrão 2013).

Moreira da Silva (2014) menciona que os métodos pedagógicos, o ensino transdisciplinar, a procura pela inovação e a “postura crítica interna” levaram a Bauhaus a ser a grande escola que influenciou o séc.XX. A autora afirma que

“Na Bauhaus foram lançadas as bases para a definição do designer associada à noção de projetista, numa prática escolar efetiva, baseada na necessidade prévia da conceção dos produtos e com o conhecimento abrangente das matérias e consequente processo de produção industrial.” (Moreira da Silva 2014,p.61)

Patrão (2013) também refere que é uma época onde a palavra design ganha significado e a adaptação de conceitos como a forma, o espaço e a função passa pela criação de objetos. O design vem também trazer ao desenho um modo diferente de projetar qualquer tipo de objeto.

Em relação às ferramentas de trabalho é sabido que no séc.XX existiu o aparecimento de diversos movimentos e de uma nova tecnologia cujo meio é denominado computador. Entre os movimentos que surgem, Patrão (2013) e Simões (2001) destacam a Pop Art [Fig.23] e o Minimalismo [Fig.24] como dois movimentos que deram permissão ao computador para entrar nesta esfera que é a prática do desenho. Permitiram ao artista descobrir uma nova ferramenta que o auxilia no trabalho. É uma era de descobertas para o ser humano e a eficiência do novo aparelho mostra que “...em termos mais técnicos acaba por ser útil para a aproximação do processo criativo à execução.” (Patrão 2013,p.49).

**Fig.24** Soll Lewitt, *Wavy Lines with Black Border* de 1997.  
Fonte: <https://www.sollewittprints.org/artwork/le Witt-raisonne-1997-05/>



## 5. A mudança no desenho a partir do séc.XX

Como é sabido, no séc.XX começaram a ser descobertas novas técnicas e tecnologias que têm como base a revolução tecnológica advinda da revolução industrial. Foram desenvolvidas máquinas para facilitar a vida ao ser humano e ajudar em tarefas que outrora seriam realizadas por ele. Neste sub-capítulo tentamos perceber como o aparecimento do computador afetou o ser humano em relação ao desenho e como as novas tecnologias e recursos poderão auxiliar nesta técnica ou ferramenta. Embora Vilém Flusser manifeste preocupação com o aparecimento da máquina e o modo como esta pode ou não superar o ser humano ao nível da inteligência e das competências, o autor afirma que “as máquinas são simulações dos órgãos do corpo humano” (Flusser 2007, p. 46). Nesta imagem a máquina é percebida como um dispositivo que simula gestos do ser humano; com efeito, é o que sucede nas ferramentas que surgiram para auxiliar o desenho. No entanto, a máquina introduz mudanças de paradigma: com o recurso à máquina para o desenvolvimento de certos serviços e tarefas emergem inclusive novas profissões e novas visões da realidade.

O computador veio revolucionar o séc.XX e XXI. A sociedade entra assim numa era onde o meio digital alterou a comunicação e os meios de comunicação como por exemplo jornais, rádio e televisão (Patrão 2013; Simões 2001).). De acordo com Patrão (2013), o aparecimento da fotografia ou do computador não veio suceder à pintura ou o desenho. A autora compara o surgimento das tecnologias de desenho digital e as mudanças no ato de traçar à revolução tecnológica que se fez sentir na imprensa, onde surgiam novos caminhos para a cultura e formas de trabalhar e onde os profissionais desenvolveram novas competências. Em suma, abrem-se novas janelas para o desenho também.

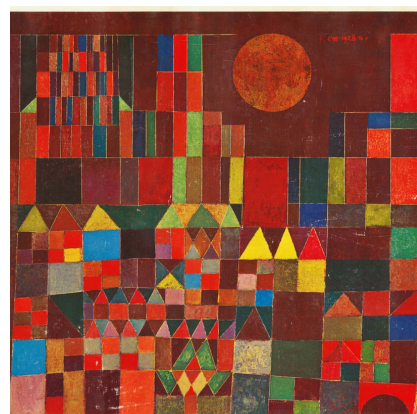
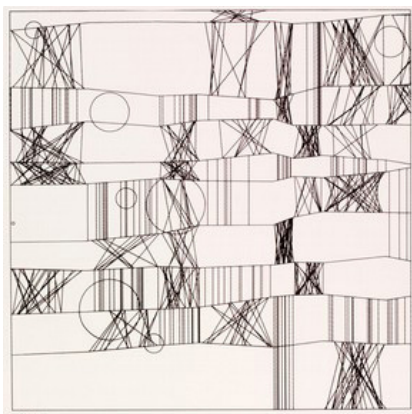
Antigamente, o computador era uma ferramenta complicada para trabalhar, mas ao longo dos anos houve uma evolução na área da informática que permitiu ao computador facilitar certas tarefas, deixando a paleta de 64 cores, passando para 256 e chegando, hoje em dia, aos 16 milhões de cores num só ecrã. Começou a existir a possibilidade de explorar as cores, texturas e luz (Patrão 2013; Simões 2001). “Podemos então ver o computador como uma nova mesa de trabalho, mais do que uma simples ferramenta de desenho.” (Patrão 2013,p.77) ), é uma observação de como o computador, mais do que uma mera ‘prótese,’ é também um espaço, onde a polivalência e a fluidez funcional agilizam diversos processos interligados.

Por volta da década de 60, embora o computador estivesse ainda em desenvolvimento e pouco acessível ao público em geral, começou a ser utilizado de forma criativa por matemáticos e especialistas em computação.



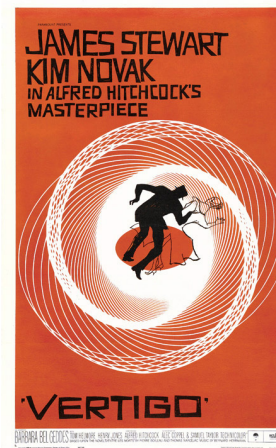
Não existia ainda o conceito de *user interface*, nem acessórios como o rato. Os próprios utilizadores programavam cada função. Existia um dispositivo mecânico que era controlado através do computador para a criação de desenhos sobre um suporte que obedecia à ordem do programador. O computador era visto como uma máquina autónoma que na altura da criação era mais objetivo que o ser humano (Victoria and Albert museum s.d.). Frieder Nake, em 1965, produziu um desenho e um trabalho complexo de algoritmos intitulado *Hommage à Paul Klee* [Fig.25]. Frieder inspirou-se nas pinturas de Klee [Fig.26] inscrevendo variáveis na máquina e esperando que o computador, seguindo a teoria da probabilidade, desenhasse, obtendo um resultado que não poderia prever (Victoria and Albert museum s.d.). O seu trabalho é aqui referido por ser um bom exemplo de como a forma de produzir desenhos começa a mudar primeiramente através de experiências e de uma exploração da nova máquina através de possíveis imitações/inspirações de pinturas existentes.

**Fig.25 e 26** Esquerda:  
Hommage À Paul klee de 1965.  
Fonte: [http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/?fbclid=IwARIX9\\_6MnAxSIO94IMl3V8Am\\_udzkC8DIsUxdpqD2fgargZpb08WoSZato](http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/?fbclid=IwARIX9_6MnAxSIO94IMl3V8Am_udzkC8DIsUxdpqD2fgargZpb08WoSZato)  
Direita: Paul Klee, *Castle and a sun* de 1928  
Fonte: <http://totallyhistory.com/castle-and-sun/>



Um outro exemplo que consideramos importante referir dentro do tema é Saul Bass. O artista gráfico recorreu à coligação entre o desenho, o design de comunicação e a máquina, utilizando um aparelho auxiliar. Um destes resultados pode ser visto no seu cartaz para o filme “Vertigo” de Hitchcock [Fig.27]. No cartaz observamos uma espiral que foi produzida no final do séc. XIX por Lissajous, um matemático francês. A criação da espiral, ou vórtex, consiste em usar um pequeno pincel com um reservatório de tinta associado a um aparelho com dois pêndulos (Colaco 2013). Note-se que, mais uma vez, o artista não poderia conhecer o resultado final até a máquina parar de girar. Existem novas experiências com novos aparelhos e surgem novas visões. Num projeto intitulado *20 Outstanding Los Angeles Designers* de 1986, onde Archie Boston entrevista e filma o designer Saul Bass, o designer toca em questões pertinentes para o tema desta dissertação. O conselho de Bass

para os estudantes de design é “*Learn to draw*”, referindo que o desenho é uma das bases primordiais, mas também essencial para comunicar, principalmente na área do design de comunicação. O designer refere ainda que um designer tem de aprender a desenhar, pois mais tarde, após arranjar um emprego, irá deparar-se com situações em que vai aperceber-se de que deveria ter investido mais em aprender a desenhar e que poderá ser tarde de mais. Ao longo do trabalho de Saul Bass observamos esta manualidade no design e a visão que defendemos. É nos finais da década de 70 que o mundo assiste ao aparecimento da Apple e da Microsoft. Com elas, o surgimento dos computadores mais acessíveis ao público em geral assim como as impressoras a jato e softwares de criação de imagens (Victoria and Albert museum s.d.). Em poucas décadas, o uso dos computadores foi massificado e estendido ao design dos nossos quotidianos.



**Fig.27** Saul bass,vertigo de 1958

Fonte: <http://annyas.com/saul-bass-vertigo-movie-poster-design/>

## 5.1. Novos Recursos

O ato de traçar sofre mudanças com a entrada de novas tecnologias no seu universo. Todavia, o designer não deve esquecer o processo de esquisar à mão livre com o tradicional papel e lápis, pois não nos podemos esquecer que o computador é uma tecnologia que nos pode falhar no gesto, além de não ter a mesma economia e autonomia, uma vez que exige não só a existência de uma máquina, mas também o recurso a uma fonte de eletricidade.

O computador é uma ferramenta que tem como base as técnicas artesanais e sem esquecer os métodos tradicionais, oferece novas oportunidades ao artista e designer (Luz 2003). É então importante entender as técnicas e as tecnologias na sua forma mais tradicional. E, embora estejamos a apresentar uma breve nota histórica sobre o desenho e a sua evolução, não queremos de maneira alguma excluir ou menosprezar qualquer método. Este subcapítulo terá como base entender também o computador e aparelhos auxiliares como tecnologias que auxiliam o desenho e o designer no momento da geração da ideia.

Uma consequência da era digital é o aparecimento do desenho digital como recurso e produto final. Patrão (2013) afirma que desenho analógico e desenho digital não podem ser comparados dentro dos mesmo parâmetros, quando aborda também o desenho artístico, referindo a diferença entre as duas técnicas: “Uma implica linguagem codificada, ou seja, não tem necessidade de existir como matéria, enquanto que a outra só existe



**Fig.28 Stylator**

Fonte: <https://media.timetoast.com/timelines/a-evolucao-das-mesas-digitalizadoras>

materialmente” (Patrão 2013,p.77), afirmando que as novas tecnologias vêm condicionar os processos de trabalho e as metodologias. Todavia, os programas que surgem como ferramentas auxiliares têm na sua base os processos analógicos. Um exemplo disso é o Photoshop, cujas ferramentas são idênticas às que utilizamos de forma tradicional, como o lápis, a caneta e o papel (Patrão 2013). No entanto, Simões (2001,p.36) afirma:

“As tecnologias são meios de visualização de ideias e imaginários, cujos utilizadores são culturalmente condicionados pelo espaço e o tempo que habitam, assim como, entre outras variáveis, as próprias experiências individuais. Estes inventam, produzem e interpretam as tecnologias das mais variadas maneiras.”



**Fig.29 Rand tablet,1963.**

Fonte: <https://www.timetoast.com/timelines/historia-de-las-computadoras-tipo-tableta>

Além e antes do surgimento de programas como o exemplo referido, o Photoshop, existe também uma ferramenta que se tornou popular no séc.XXI mas que foi pensada por volta dos anos 60, a mesa gráfica. De acordo com Smith (2017), as primeiras mesas gráficas tinham o nome de Stylator e Rand Tablet [Fig. 28 e 29]. A primeira, inventada por Tom Dimond, é considerada a primeira mesa gráfica na história e continha uma caneta com ligação ao computador; a segunda, inventada em 1963, ganhou mais popularidade que a Stylator [Fig. 28], embora fossem semelhantes. Nos anos 70 a Apple lançou um novo tablet/mesa gráfica e, com a ajuda do software de Todd Rundgren (*Utopia Graphics Tabley System*), o apple II conseguiu aliar-se à nova mesa gráfica. Desta vez, esta nova ferramenta seria destinada a artistas e não a programadores (Smith 2017).

Em 1975 foi lançado o Bitpad para uso comercial e, em 1979, a Apple, em conjunto com a Summagraphics, lançou uma nova mesa, a *Apple Graphics Tablet*. Mais tarde a Wacom veio revolucionar a indústria, utilizando ressonâncias eletromagnéticas que permitem o uso da caneta sem precisar de usar uma bateria, o que tornaria muito mais ágil o movimento para o artista (Smith 2017).



**Fig.30 Apple graphics system**

Fonte: <https://mirrors.apple2.org.za/Apple%20II%20Documentation%20Project/Peripherals/Digitizers/Apple%20Graphics%20Tablet/Photos/>

### 5.1.1. Possíveis desvantagens

*“Every media has its intrinsic characteristics and technical limits.”*<sup>13</sup>  
(Goldstein 1973)

Em 1973, Goldstein falava dos limites técnicos de cada meio como por exemplo o lápis de uma gama mais dura que tem várias limitações quando risca sobre o papel ou meios como a tinta onde a capacidade de mudar e de se adaptar é quase ilimitada. Na nova era surgem assuntos similares quando falamos em novas tecnologias. Apesar de os softwares e as ferramentas auxiliares terem vindo auxiliar o desenho no processo de criação, surgem dúvidas sobre o seu possível condicionamento do momento de traçar. Será que é necessário um conhecimento profundo das tecnologias para uma liberdade criativa? Será que a facilidade do imprevisto no desenho digital interfere com o pensamento criativo? Sobre este assunto, Simões (2001, p. 45) constata:

“No desenho digital os imprevistos, só existem do ponto de vista do utilizador, que por falta de conhecimento das possibilidades do programa realiza uma ação com a qual é surpreendido pelo o resultado.

De facto, o programa só concretiza a ordem para a qual está programado de modo a concretizar essa ação; porque não estão reunidas todas as condições necessárias, o software não reconhece a instrução, e como tal não a realiza.”

Simões (2001) ao abordar a questão do acaso e do imprevisto em desenho digital conclui dizendo que o acaso não tem lugar no desenho digital pois as ações do utilizador estão dependentes das instruções pelas quais o software foi programado para fazer. Torna-se uma condicionante para o utilizador esta dependência de instruções limitadas.

Outra desvantagem que se torna evidente, é o facto de deixarmos de olhar para o papel e para a caneta ou lápis para estarmos a olhar para um ecrã.

---

<sup>13</sup>T.A: “Cada meio tem as suas próprias características intrínsecas e limites técnicos.”



A mão deixa de estar colocada em cima do suporte – que neste caso é o ecrã – e deixa de existir o rasto no papel deixado pela caneta ou lápis. E embora o utilizador se habitue, vai existir sempre uma desvantagem se compararmos ao lápis tradicional (Costa 2006).

Patrão (2013, p. 85), dentro da mesma linha de pensamento, também afirma que “O desenho digital perde o passado, uma característica que é parte integrante do desenho à mão,” quando falamos do suporte que no computador se pode apagar e refazer só com um *click*. O papel e o lápis são mais imediatos se quisermos esboçar algo que estejamos a ver. Se utilizarmos o desenho digital teremos sempre que esperar que o computador ligue, o sistema operativo coopere e o programa de desenho inicie, e só depois podemos esboçar (Costa 2006). Flusser (1999) aborda a questão da ascensão da informática – o que lhe traz expectativas – e refere algumas condicionantes sobre a liberdade relativa aos meios tradicionais dizendo:

*“In fact, one is starting to free the term object from the term material and to design immaterial objects of use such as computer programs and communications networks. This is not to say that an ‘immaterial culture’ beginning to grow in this way would be less obstructive: It probably restricts freedom even more than the material one.”*<sup>14</sup> (Flusser 1999,p.60)

Patrão (2013) defende que o computador vem tornar mais rápido o desenho, embora isso seja só uma vantagem quando falamos na parte final de um projeto, pois na fase da ideação procuram-se ainda soluções, e Pipes (2007) vem reforçar que apesar dos programas de computador e do avanço das tecnologias, o desenho analógico não deixa de ter lugar nas ações do designer quando pensa.

O renascimento viu uma alteração na maneira de traçar assim como o séc.XX também viu com a entrada do computador nos nossos dias.

No séc.XV essa mudança trouxe vantagens e novas visões como o computador trouxe também algumas vantagens ao séc.XX. O computador vem trazer a possibilidade de cópia (ou réplica – segundo Simões, 2001, a cópia deixa de existir) e reprodução de uma forma mais vantajosa e rápida (Patrão 2013).

---

<sup>14</sup>T.A: “De facto começa-se a libertar o termo objecto do termo material, a criar designs de uso imaterial tais como programas de computador e redes de comunicação. Não quer isto dizer que uma “cultura imaterial” que começa a crescer desta forma seja menos obstrutiva: provavelmente restringe a liberdade ainda mais que a cultura material.”

Simões (2012, p. 67) menciona que “A vantagem do digital não é o uso como ferramenta; é a possibilidade de criar outras formas de nos relacionarmos com a imagem no espaço e no tempo. É a virtualidade,” dando preponderância à forma de materialidade particular que o computador introduziu.

Em suma, a tecnologia digital não substitui os processos analógicos, embora tenha uma base assente nos mesmos. Existem vantagens e desvantagens da prática do desenho digital, mas é o utilizador e, sobretudo, a sua experiência das ferramentas, tornada intuitiva por um conhecimento detalhado e exploratório (Campos 2012) que irá determinar o seu contributo para o processo criativo.

## 5.2. O ensino da arte e do desenho

A mudança que se fez sentir nos séculos passados e atual em relação às tecnologias vem trazer benefícios e preocupações no ensino das artes visuais. Maciel (2010) afirma que não há como fugir à realidade e à nova realidade em que a arte se encontra. É necessário integrar as tecnologias recentes no ensino das artes.

A popularização e a facilidade de criação de conteúdos vieram trazer benefícios ao século, “...criaram novos elementos de partilha, ampliaram as redes de contactos de conhecimento, alteraram os modelos e comportamentos de socialização e promoveram outras formas de procurar e partilhar informação.” (Simões 2012,p.59), pois através destes meios existe uma maior facilidade em encontrar formas de comunicar, informar e partilhar (Simões 2012).

Simões (2012,p.60) refere

“Sendo a maioria dos nossos estudantes nascidos depois dos anos 90, década em que os dispositivos digitais e as tecnologias de comunicação estavam já implementadas, é normal para esta geração que os dispositivos digitais estejam na base mediadora do contacto com o mundo.”

Concluimos que Maciel (2010) tem uma certa razão quando menciona que se deve incluir estas tecnologias do séc.XXI no ensino das artes. Os alunos

nos dias de hoje crescem na era digital, onde o computador e os aparelhos eletrônicos fazem parte do seu dia-a-dia. Há uma recorrente inovação com o passar dos anos que o ensino deverá acompanhar. Fazemos um pequeno parêntesis para enfatizar o que foi dito anteriormente sobre os processos analógicos não deixa de ser válido neste subcapítulo: estes não devem ser esquecidos, pois a máquina pode faltar às necessidades do ser humano. O subcapítulo ajuda-nos a compreender que as tecnologias podem e devem fazer parte do ensino das artes visuais e do design, embora os processos analógicos não devam ser desvalorizados, pois são uma base fundamental até mesmo para a construção de aparelhos ou softwares. Demos como exemplo no capítulo sobre a criatividade, quando falamos em educação, as escolas de Silicon Valley e as metodologias usadas por professores, onde existe o incentivo para recorrer às artes visuais como método de aprendizagem (Jenkins 2015). É essa visão que partilhamos: o incentivo ao desenho na hora de promover a criatividade.

De acordo com Simões (2012,p.63) “O que distingue o esquisso de outro modo de desenhar, é a sua capacidade de registar através de uma imagem gráfica, de forma sintética e não o instrumento ou o suporte no qual é realizado.”, querendo com isto dizer que um esquisso é sempre um esquisso, seja feito através de uma mesa gráfica ou do lápis e papel. Como podemos observar no ponto 5.1.1. existem desvantagens assim como vantagens ao incorporar as novas tecnologias neste processo. Fazemos referência ao avanço das tecnologias e das ferramentas que daí surgiram pois compreendemos que cada vez mais fazem parte da nossa realidade, tanto na vida quotidiana como no ensino.

Na época atual, define-se por melhor aluno aquele que procura por ter uma bagagem visual mais ampla, um manuseio das tecnologias maior e um sentido de responsabilidade e metodologia desenvolvidos. Quando falamos em manuseio de tecnologias, falamos em conhecer o próprio computador assim como softwares e ferramentas, o que pode gerar problemas quando os alunos vulgarizam os efeitos rápidos e fáceis que o computador proporciona (Luz 2003).

Para Maciel (2010) é função do professor conjugar as novas e velhas tecnologias com o fim de preparar a nova geração a produzir arte a partir de conhecimentos artísticos. Os meios tradicionais não devem ser substituídos mas sim valorizados e reconhecidos. A autora refere que “A opção de trabalhar com as possibilidades interativas entre técnicas tradicionais artísticas e recursos tecnológicos contemporâneos partiu do interesse pessoal e da vivência nestes últimos anos de docência no ensino superior de

Design Gráfico.” (Maciel 2010,p.1), acrescentando que os alunos muitas vezes não têm uma visão correta em relação às novas tecnologias, procurando sempre por respostas e soluções de tudo.

É necessário estar ciente que a escolha de uma técnica pode influenciar o processo criativo e resultados finais tanto nos trabalhos em design ou arte. (Maciel 2010)

Todavia, seja num suporte digital ou analógico que o aluno escolhe para o seu primeiro esboço, a primeira função do aluno de arte é observar. Ter contacto com objetos é importante. Embora o aluno utilize o olho para ver, terá que ter em conta que todos os outros sentidos não deixaram de estar presentes. A observação faz-se através dos cinco sentidos (Nicolaidis 1992).

## Referências Bibliográficas

Barata, A. (2004) *Arquitectura e Design na Ensaística de William Morris e Walter Gropius*.  
(Dissertação de Mestrado não publicada) Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Bernardo,E. (2014) *Desenho de observação e métodos de ação: Implicações na propedêutica da formação do designer*.  
Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design (tese de doutoramento não publicada) Faculdade de Arquitetura. Universidade de Lisboa

Buser, T. (s.d.) *History of drawing*  
Consultado a 07 de Dezembro de 2018 em [http://historyofdrawing.com/fifteenth\\_century/](http://historyofdrawing.com/fifteenth_century/)

Calado,M. (2015) *A idade de Ouro do desenho: de Leonado da Vinci ao Maneirismo final*.  
Faculdade de Belas-Artes de Lisboa. Universidade de Lisboa. (p.154-166).  
Acedido a 25 de Março de 2019 em [repositorio.ul.pt/.../ULFBA\\_As%20Idades%20do%20Desenho\\_MargaridaCalado.pdf](http://repositorio.ul.pt/.../ULFBA_As%20Idades%20do%20Desenho_MargaridaCalado.pdf)

Colaco,S. (2013) *Vertigo. História e Critica do design* FBAUL  
Consultado a 01 de Maio de 2019 em <https://hcdfbaul.wordpress.com/2013/12/22/vertigo/>

Côrte-Real,E. (2001) *O triunfo da virtude: As origens do desenho arquitectónico*.  
Livros Horizonte. Lisboa

Costa,H. (2006) *Desenho digital: a possibilidade de desenho artístico*.  
(dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa.

Droste,M. (2006) *Bauhaus 1919-1933*.  
Bauhaus Archiv. Taschen. Berlin

Encyclopaedia britannica (s.d) *History of Drawing*,  
Consultado a 07 de Dezembro de 2018 em <https://www.britannica.com/art/drawing-art/History-of-drawing>

Fragoso,A. (2010) FORMAS E EXPRESSÕES DA COMUNICAÇÃO VISUAL EM PORTUGAL. CONTRIBUTO PARA O ESTUDO DA CULTURA VISUAL DO SÉCULO XX ATRAVÉS DAS PUBLICAÇÕES PERIÓDICAS.  
(Tese de doutoramento em design) Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design. Faculdade de arquitetura. Universidade de Lisboa.

Flusser,V. (1999) *The shape of things: a philosophy of design*.  
Readktion Books. London

Goldstein,N. (1973) *The Art of responsive drawing*.  
Prentice-Hall. New Jersey

Gombrich,E. (1995) *The Story of Art*.  
Phaidon Press LTD. New York.

Gury,A. (2017) *Foundations of Drawing*.  
Watson-Guption publications. California e Nova Iorque.

Jenkin,M. (2015) *Tablets out imagination in: The schools that shun technology*.  
Consultado a 07 de Março de 2019 em <https://www.theguardian.com/teacher-network/2015/dec/02/schools-that-ban-tablets-traditional-education-silicon-valley-london>

Lousa,M. (2013) *Francisco de Holanda e a Ascensão do Pintor*.  
(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em ciências da arte. Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa.

Luz,F. (2003) *Design Digital: do carvão ao pixel*.  
Caleidoscópio. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.  
[p.55-66] Consultado a 01 de Maio de 2019 em <http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2680/Design%20Digital.pdf?sequence=1>

Maciel, R. (2010) *Inovação tecnológica e o ensino em artes visuais*.  
Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL III (6) Consultado a 08 de Maio de 2019 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Martins,L. (2007) *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua e origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*.  
Fórum de pesquisa fau.mackenzie. Consultado a 22 de Março de 2019 em [https://www.academia.edu/8658999/A\\_ETIMOLOGIA\\_DA\\_PALAVRA\\_DESENHO\\_E\\_DESIGN\\_NA\\_SUA\\_L%C3%8DNGUA\\_DE\\_ORIGEM\\_E\\_EM\\_QUATRO\\_DE\\_SEUS\\_PROVINCIANISMOS\\_DESENHO\\_COMO\\_FORMA\\_DE\\_PENSAMENTO\\_E\\_DE\\_CONHECIMENTO\\_-\\_Luiz\\_Geraldo\\_Ferrari\\_Martins\\_Luiz\\_G%C3%AA\\_%CE%98](https://www.academia.edu/8658999/A_ETIMOLOGIA_DA_PALAVRA_DESENHO_E_DESIGN_NA_SUA_L%C3%8DNGUA_DE_ORIGEM_E_EM_QUATRO_DE_SEUS_PROVINCIANISMOS_DESENHO_COMO_FORMA_DE_PENSAMENTO_E_DE_CONHECIMENTO_-_Luiz_Geraldo_Ferrari_Martins_Luiz_G%C3%AA_%CE%98)

Meggs,P. & Purvis,A. (2012) *Meggs' history of graphic design*.  
John Wiley & Sons, Inc., Hoboken. New Jersey

Moreira da Silva,A. (2014) *Daciano da Costa: O Ensino de Desenho na Formação em Design e em Arquitectura da ESBAL à FA/UTL*  
(tese de doutoramento não-publicada)Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design. Faculdade de Arquitectura. Universidade de Lisboa.

Nicolaides,K. (1992) *The natural way to draw. A workin plan for art study*.  
Houghton Mifflin Company. Boston.

Paixão, Pedro A. H.. (2008) *Desenho – A transparência dos signos*.  
Assírio & Alvim. Lisboa

Patrão,D. (2013) *O desenhar de um método: a evolução e progresso no modo de projetar.*

(Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.

Rodrigues,S. (2012) *Desenho, Tipografia e Publicidade.*

(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design de Comunicação. Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa.

Sassoon,R. e Gaur,A. (1997). *Signs, Symbols and Icons : Pre-history to the Computer Age.*

Intellect Books. Wiltshire

Silva,J. (2009) *O corpo humano no ensino da escultura em Portugal: mimese e representação.*

(Tese de doutoramento não publicada). Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em Escultura. Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa.

Silva,S. e Silva,S. (2013) *O conceito aristotélico de Mimesis aplicado ao processo criativo em design.*

Estudos em design: Design articles. Consultado a 14 de Março de 2019 em <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/107>

Simões,S. (2001) *Desenho Digital. Rupturas e continuidades.*

(Dissertação de mestrado não publicada) Universidade Católica Portuguesa Escola das Artes do Porto.

Smith,E. (2017) *An Early Touchpoint. How the graphics tablet, most notably produced by japanese firm Wacom, helped shape our multitouch-friendly world- even if shaping took a little while.*

Consultado a 26 de Abril de 2019 em <https://tedium.co/2017/09/21/wacom-tablet-history/?fbclid=IwAR1JHdqSoN1A3P9B9a0PefO0ojj-qZG4nmWVbpU-dbqgvHcoJaXgjRe6borl>

Victoria and Albert Museum, The world's leading museum of art na design (s.d.) *A History of computer art.*

Consultado a 26 de Abril de 2019 em [http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/?fbclid=IwAR1X9\\_6MnAxSIO94IMl3V8Am\\_udzkC8D1sUxdpqD2f-gargZpb08WoSZato](http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/?fbclid=IwAR1X9_6MnAxSIO94IMl3V8Am_udzkC8D1sUxdpqD2f-gargZpb08WoSZato)





## CAPÍTULO IV

### O desenho na concepção

“**Thinking** calls for images.  
and **images** contain thought.<sup>15</sup>”

(Rudolf Arnheim 1969)

---

<sup>15</sup> T.A: “Pensar chama por imagens e as imagens contém pensamentos.”

# 1. Nota introdutória

Entendemos o desenho como uma ferramenta essencial quando falamos em primeiras ideias. Compreendemos nesta investigação que a ideação através do gesto foi e é importante na procura de soluções. Ao longo desta dissertação abordámos o que se entende por criatividade, passando pelas fases do processo criativo através de vários autores e explorámos o desenho ao longo dos tempos trazendo exemplos de como o ato de traçar auxiliou vários artistas na exploração das suas ideias que por fim vão ajudar na conceção do objeto final. Concluimos que as novas tecnologias vieram trazer vantagens e desvantagens a esta técnica e percebemos que o desenho se encontra presente no ser humano desde o início dos tempos. Após esta compreensão, decidiu-se neste capítulo abordar questões relacionadas com *visual thinking* para compreendemos melhor como o pensamento pode ir buscar auxílio nas imagens assim como o termo *visual thinking*.

Já Rudolf Arnheim em 1969 referia que a base do *visual thinking* são as artes visuais e que as imagens transmitem pensamento onde o primeiro contacto com algo é uma imagem. Nesta fase da investigação são definidos de forma mais clara termos inerentes à área para uma melhor compreensão das definições de esboço, esquisso, croqui, estudo e projeto, embora o objetivo seja esclarecer diferenças entre palavras de uma forma mais simplificada. A inserção do desenho no momento do projeto irá ser também explorada nesta fase da investigação. É necessário explorar o desenho como condutor do pensamento e na conceção da ideia na hora de pensar no projeto assim como o tipo de desenho que pode auxiliar. Por último e não menos importante serão mencionados de forma breve e clara, designers que se aproveitaram deste meio para atingirem as melhores soluções para a construção da sua obra/objeto final, como intuito de melhorar a investigação através da exploração de quatro casos de estudo que à sua maneira, utilizam o desenho para a concretização de uma ideia: Stuart Carvalhais; Maria Keil; Sebastião Rodrigues e Daciano da Costa.

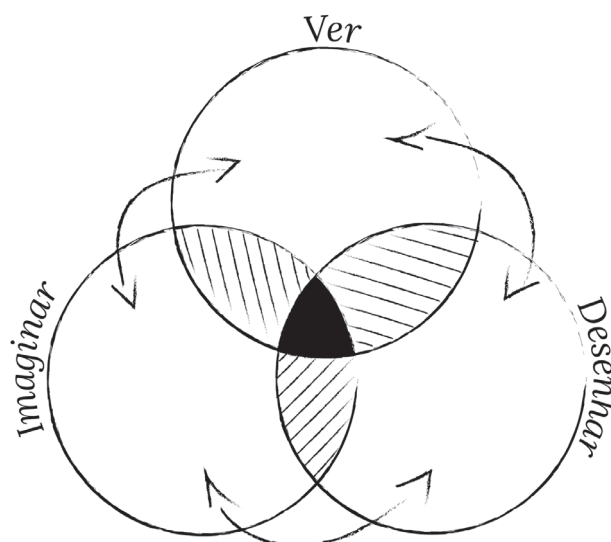
## 2. Breve abordagem ao Visual Thinking

Ao longo desta dissertação, principalmente no capítulo III, notámos que, mesmo antes da escrita e de uma linguagem propriamente dita, o ser humano encontrou auxílio nas imagens para comunicar.

Robert McKim (1980) diz-nos que apesar do *visual thinking* se refira, numa primeira instância, ao ver (o olhar activo) existem três tipos de imagens: a) o tipo de imagem que vemos; b) o tipo de imagem que provém da imaginação como os sonhos; c) o tipo de imagem que desenhamos. O autor defende que um especialista em *visual thinking* apoia-se nos três tipos de imagem descritos acima e cedo se apercebe que ver, imaginar e desenhar são ações interativas e ligadas entre si.

Na **figura 31** observa-se estas interações entre as três ações que Mckim (1980) descreve, dizendo que este esquema é representativo da experiência de *visual thinking* quando explorada através do ver, imaginar e desenhar. A sobreposição entre os atos de ver e de desenhar traduz o auxílio da visão ao desenho assim como o reforço que a prática do desenho confere à acuidade visual. Quando o ato de imaginar se intersesta com o ato desenhar, o desenho incentiva a imaginação, enquanto a imaginação, por seu turno, permite a descoberta de modos de desenhar. Já a sobreposição de ver com imaginar, implica que o ver vai encontrar matéria-prima para a imaginação e que a imaginação vai filtrar o ver (McKim 1980).

**Fig.31** Ver,Imaginar e Desenhar.  
Fonte: Autora, Adaptado de Robert McKim (1980,p.6)



Também Arnheim (1969) aborda a questão do pensamento através da imagem, salientando que encontramos formas bem estruturadas e relações entre conceitos e a aplicação desses conceitos em desenhos realizados

por pessoas no início do seu desenvolvimento mental — as crianças. Isto acontece porque as crianças pensam apenas através de formas elementares e imitam tudo o que vêem (Arnheim 1969). O autor analisa alguns desenhos feitos por crianças dos três aos sete anos e afirma

*“The solutions of the problem show much ingenuity. Even in young children, they greatly vary from person to person. One may have seen thousands of childrens drawings, but onde never ceases to be struck bu the inexhaustible originality of ever new solutions to the problem of how to draw a human figure or an animal, with a few simple lines.”*<sup>16</sup> (Arnheim 1969,p.257)

A imaginação de uma criança é inesgotável. A criança tem a capacidade de delinear o pensamento através do gesto apenas com umas linhas e apontamentos de cor. O pensamento envolve uma procura por relações e estruturas e não apenas pela atribuição de um conceito. A criação de imagens e as próprias imagens têm o propósito de dar sentido ao mundo (Arnheim 1969).

Dave Gray (s.d.) aborda o *visual thinking* como a forma de organizar pensamentos com o objetivo de melhorar e desenvolver a maneira como pensamos e comunicamos, especialmente em mensagens complexas, através de ferramentas como o papel e a caneta ou através de softwares. Como Arnheim, Gray (s.d) relembra que todas as crianças desenhavam e gostavam de desenhar, mas relembra-nos que a certa altura da vida aprendemos que o desenho é uma ferramenta exclusiva dos artistas e há uma tendência a dizermos que não sabemos desenhar, o que não é completamente verdade. No seu site ([www.xplaner.com](http://www.xplaner.com)), Gray mostra-nos como a criação de um alfabeto visual ajuda a transmitir ideias para o papel através de formas simples, como nos desenhos de crianças que Arnheim analisou, mostrando assim que todos nós conseguimos desenhar para nos expressarmos. O alfabeto visual [figura 32] de Gray — *visual alphabet* — é constituído por doze formas básicas, sendo as primeiras seis definidas por formas lineares como o ponto, a linha, o arco, o “ângulo”, a espiral e o *loop*. As seis figuras

---

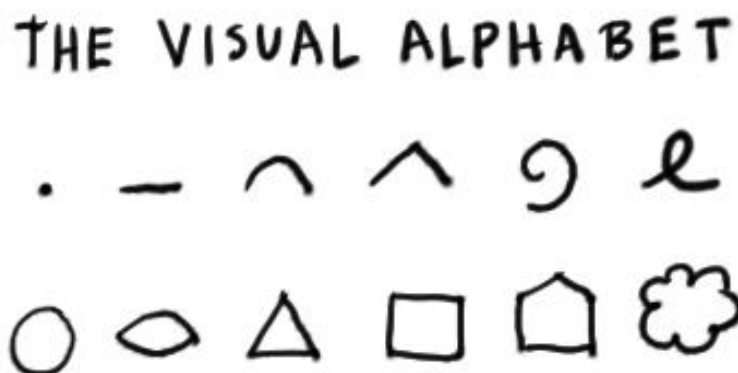
<sup>16</sup> T.A: “As soluções do problema mostram muita engenharia. Mesmo em crianças pequenas, elas variam muito de pessoa para pessoa. Uma criança pode ter visto milhares de desenhos de crianças, mas nunca deixa de ser atingida pela originalidade inesgotável de soluções sempre novas para o problema de como desenhar uma figura humana ou um animal, com algumas linhas simples.”

seguintes são definidas como figuras fechadas e são o círculo, a folha, o triângulo, o retângulo, o pentágono e a nuvem.

Todavia, para se conseguir desenhar objetos tem de se combinar as formas do alfabeto visual. Gray (s.d.) faz uma pequena demonstração através de um vídeo do qual retiramos alguns frames para conseguirmos entender o processo.

Primeiramente, Gray diz que vai desenhar os objetos que se encontram em cima da sua mesa, começando por um copo de água. Começa por

**Fig.32** Dave Gray, alfabeto visual. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/davegray/32583468324/in/photostream/>



utilizar a forma do rectângulo para demonstrar a forma do copo [Fig.33], a linha é utilizada a seguir para revelar o nível de água [Fig.34], o círculo (em perspetiva) é agora o utilizado para a base de copos onde o copo está assente [Fig.35] e a linha para finalizar a base. Para tornar mais interessante, Gray resolve repetir a forma da base para mostrar um pouco de perspetiva e desenha agora uma colher com adaptações das formas do círculo e do triângulo. [Fig.36]

**Fig.33 e 34** Esquerda: Dave Gray, demonstração em vídeo, primeiro passo  
Direita: Dave Gray, demonstração em vídeo, segundo passo.  
Fonte: xplaner.com

Desta forma conseguimos associar o esquema de McKim, Ver, Imaginar e Desenhar. Na demonstração de Gray começamos por ver, depois imaginamos e, finalmente, desenhamos.

Relembramos que os materiais escolhidos também são importantes no momento de esboçar uma ideia. Segundo McKim (1980) os materiais que

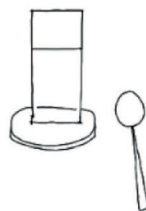
## 2. COMBINING GLYPHS TO MAKE THINGS 2. COMBINING GLYPHS TO MAKE THINGS



## 2. COMBINING GLYPHS TO MAKE THINGS



## 2. COMBINING GLYPHS TO MAKE THINGS



envolvam técnicas demasiado difíceis ou complexas podem distrair o ser humano deste processo de pensar. As técnicas que são mais demoradas também causam problemas na ideação pois as ideias ocorrem de forma rápida e são esquecidas facilmente.

O desenho serve assim ao designer para expressar e melhorar ideias no papel mesmo que o designer não seja um especialista no desenho virtuoso. Tudo o que o designer necessita é de saber observar para depois transformar o seu pensamento em linhas, pontos ou formas.

**Fig.35 e 36** Esquerda: Dave Gray, demonstração em vídeo, terceiro passo.

Direita: Dave Gray, demonstração em vídeo, quarto passo.

Fonte: xplaner.com

### 3. Terminologias

A ideia da representação de um objeto é bastante importante quando falamos na formação do designer. O desenho transforma-se assim num recurso necessário para a compreensão gráfica do objeto que o designer pretende concretizar. Este meio é então, uma ferramenta que regista de forma imediata uma imagem mental. Torna-se necessário, para um maior esclarecimento e melhor comunicação, estabelecer algumas terminologias da área que propusemos investigar. Observámos durante a investigação, nomeadamente no capítulo III, a palavra *disegno* e as suas definições e retirámos a conclusão de que a palavra ‘design’ tem origem na palavra *disegno*, esta definida como o ato de projetar ou de conceptualizar. Agora, nesta fase da dissertação, precisamos de definir nomenclaturas específicas sobre os vários tipos de desenho, mais concretamente na altura da ideação, como o *sketch* ou esboço, o esquisso, o *croqui*, o estudo e até mesmo projeto na sua definição mais simples. Não é nossa intenção tornar extenso ou exaustivo este sub-capítulo ou encontrar todas as terminologias que existem, mas sim tornar mais claras algumas definições necessárias à investigação para podermos estabelecer diferenças entre termos dentro da área. É importante referir que ao longo da investigação notámos que estes termos no contexto português não são usados sempre da mesma forma, baralhando até alguns deles. Pretendemos, de acordo com a nossa visão, encontrar definições mais claras relativamente a cada um deles e, assim, estabelecer significados fixos para cada uma das palavras.

#### 3.1. Definições Gerais

“A capacidade de elaborar um *sketch* está diretamente relacionada com a construção do pensamento visual, aquele que precede a própria formação do conceito de projeto.”  
(Hartmann et al 2016, p.1)

O *sketch* — ou esboço — ajuda o designer no projeto, auxiliando-o na análise do problema, utilizando materiais como o papel ou um meio digital ou até mesmo uma combinação dos dois (Olofsson e Sjolen 2005).

No contexto português as palavras *sketching* e *sketch* nem sempre foram usadas, mas actualmente é comum um estudante de design usar a palavra *sketching* para designar o ato de esboçar e *sketch* para referir o esboço. A palavra *sketch* é bastante utilizada em design para descrever um desenho rápido, simples e de aparência inacabada que auxilia o designer no processo

de criação, sendo a ferramenta que explora e esquematiza ideias (Guerreiro 2014, p. 10).

De acordo com Olofsson e Sjolen (2005) o termo *sketch* vem da palavra italiana *schizzo* que vê a sua origem na palavra grega *skhedios*. O *sketching* ou ato de esboçar é caracterizado pelo processo de desenvolvimento de um dado projeto em design (ou em outras áreas criativas) com a finalidade de elucidar rapidamente o designer e apoiá-lo na resolução de problemas ao longo do processo, precisamente porque traduz objetivamente a ideia do designer (Craft & Cairns 2009).

Considerando a frase de Craft e Cairns (2009, p. 65), “*In its most general form, sketching is a way of playing with ideas*”, o ato de esboçar pode caracterizar-se pela atividade que permite ao designer criar e eliminar, modificando e melhorando ideias, explorando sempre a criatividade com a finalidade de criar o melhor objeto de comunicação possível.

Para Goldschmidt (1994), o objetivo do esboço é representar os pensamentos que já estejam na mente do ser humano. Embora possamos reconhecer que existem sketches (ou esboços) que não se limitam a mostrar apenas a ideia, mas sim tentam encontrar uma, esta situação continua a ser o espelho do pensamento, no caso um pensamento ainda indeciso. Este tipo de desenho é o que representa mais o *visual thinking*. Se procurarmos a definição de esboço no dicionário português reparamos que a palavra tem diversos significados como “delineamento inicial de um desenho ou obra,” “resumo ou síntese,” “plano sumário,” “sinopse de uma obra literária,” “princípio ou início,” “ação iniciada mas não completada,” “estádio inicial de algo que pode ser aperfeiçoado e desenvolvido” e “noções gerais” (Infopédia 2019). Podemos afirmar então que esboço é o início de um projeto.

Não podemos deixar de referir que na língua portuguesa existem vários sinónimos para esboço tais como *croquis*, *debuxo*, ou *projeto*, o que nos parece confuso pois um *croquis* deveria ser definido como um desenho mais rápido que o esboço, onde a linha é fundamental e os detalhes são quase inexistentes. No *croquis* a ideia a projetar ainda não está assente, trata-se de traçar as ideias de uma forma mais livre. O *esquisso* (que provém igualmente da palavra italiana *schizzo*) é também definido pelo dicionário

---

<sup>17</sup>T.A: “Na sua forma mais geral, esboçar é uma maneira de brincar com as ideias.”



como “primeiros traços de uma obra” ou “esboço”. Esquisso deverá ser então sinónimo de esboço. A palavra projeto também não deveria de ser, na nossa visão, sinónimo de esboço pois o projeto, além de ter implícito o sentido de antever, é algo mais completo e mais detalhado, que segue um processo, tendo já um conceito bem definido adjacente; segundo o dicionário da língua portuguesa Infopédia, uma das suas definições é desígnio, como referido no capítulo III [p.52]. Acerca da palavra debuxo, Martins (2007) relembra que a língua portuguesa a deixou cair em esquecimento embora a tenha herdado do espanhol *dibujo*, com influência do francês:

“No nosso caso, esse esquecimento parece justificável não só pela lamentável sonoridade e conotações que esta propicia, como pela existência do termo correlato e com a mesma raiz, bosquejo, mas, principalmente, por essa palavra ter conservado os mesmos significados que damos para desenho, sem as especificidades que individualizaram o termo hispânico correspondente. Se, de um lado, debuxo é um “desenho que se representa pelos seus contornos gerais” também é obra projetada. Se debuxar é “delinear, desenhar, traçar os contornos de”, também é “representar na idéia, figurar, imaginar” ou “planear, determinar os tópicos e a disposição geral, formar o esqueleto de”. Trata-se, enfim, de um termo que pouco se diferencia do de desenho.” (Martins 2007,p.3)

Em Martins notamos que debuxar é sinónimo de desenhar. É de ressaltar outra palavra existente na nossa língua, o estudo. O estudo já abordado nesta dissertação quando mostramos exemplos dos estudos de Leonardo Da Vinci e Michelangelo, é referido como uma “observação” ou uma “análise” (Infopédia 2019). É um desenho com a finalidade de estudar o objeto em todas as suas posições.

O designer gera vários desenhos em várias fases de forma a incentivar a mente a conceber novas imagens e novas ideias. É um processo cíclico, onde o designer vai continuar a esboçar ou debuxar até que encontre a melhor solução e esteja pronto para a realização do projeto.

## 4. O desenho como método projetual

“Pensar o desenho numa situação de projeto é assumi-lo a ele próprio como projeto.”  
(Simões 2012,p.34)

Após a compreensão de alguns conceitos, consideremos o desenho como transmissor do pensamento no âmbito do projeto. Ao longo do capítulo III tivemos a oportunidade de observar que o ato de traçar é, tradicionalmente, um recurso dos artistas e inspira outros na criação ou no encontro da melhor ideia. De acordo com Simões (2012, p. 34),

“Através da prática e da reflexão, estamos não só a pensar o desenho como instrumento, mas como linguagem que abarca um conjunto de componentes como a linha, a mancha, o ponto, que são também eles, a luz do território do projeto, trabalhados, de forma que a própria linguagem do desenho seja instrumento ao serviço da criatividade.”

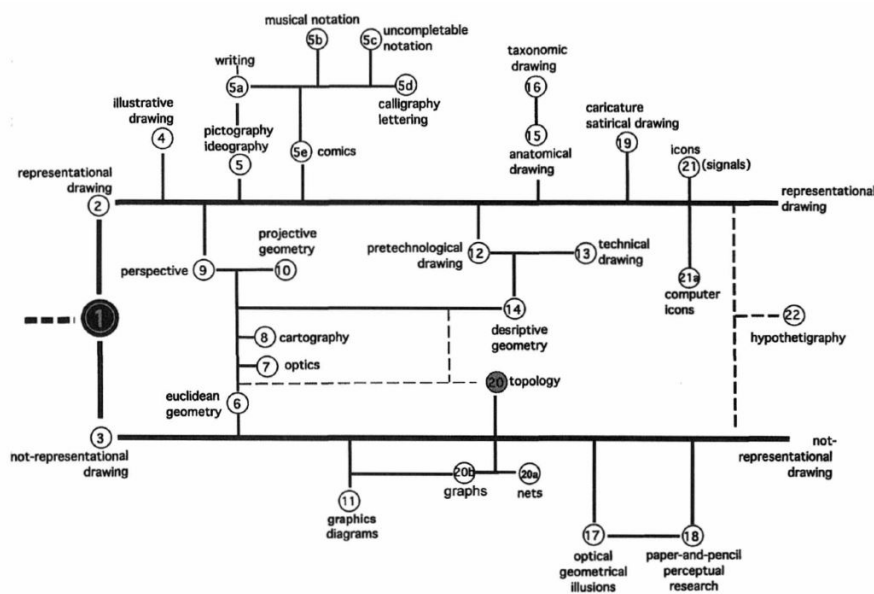
Inferimos que o desenho faz parte do processo criativo quando o designer precisa de projetar, dando incentivo e espaço à criatividade para se manifestar. Atendendo às quatro etapas do processo criativo de Wallas podemos afirmar que o desenho intervém em duas fases: na iluminação e na verificação. Como referido no ponto 2.2. do capítulo II, através da interpretação de textos de Lubart (2007) e Kneller (1992) entendemos que a fase da iluminação é o surgimento da ideia na consciência e a verificação é a fase de esboçar a ideia de forma a testá-la e aperfeiçoá-la, querendo com isto dizer que o desenho pode e deve intervir nestas duas fases.

O objetivo de quem desenha é determinar um problema e resolvê-lo, encontrando respostas através do gesto. O desenho em projeto traz mais objetivos como encontrar estratégias por meio da imaginação, do desenvolvimento e apresentação de uma solução criativa ao problema proposto (Simões 2012).

Na educação o desenho no projeto não pode ser apenas visto como a procura de soluções mas também como uma disciplina onde os alunos “se sirvam dele para criar percursos, desvios que lhes proporcionem novas abordagens, novos caminhos e novos conhecimentos” (Simões 2012, p.40). Simões (2012) diz-nos que é nesta fase que podemos falar do pensamento vertical de Bono, descrito como o lado racional. Este tipo de pensamento surge de forma mais clara quando o designer necessita de tomar decisões, passando por um processo de seleção de ideias.

Para melhor ilustrarmos a nossa visão sobre o desenho como método projetual, seja em design ou em outra disciplina, apresentamos um diagrama taxionómico de Massironi (2002) [Figura 37] que mostra como várias disciplinas utilizam o desenho. O autor relata-nos o seu objectivo: “My aim is to illustrate the diverse uses of drawing in human communication in different epochs and for many different purposes”<sup>18</sup> (Massironi 2002,p.3). No seu diagrama considera que através das várias áreas, campos ou saberes o desenho é entendido como parte de uma produção gráfica. O desenho é também uma técnica essencial na propagação da mensagem e conhecimento, “Art, as research in the realm of pure esthetics, is the soul that keeps alive and continuously refreshes the source of all drawing productions.”<sup>19</sup> (Massironi 2002,p.4)

**Fig.37** Massironi 2002, p.3.  
A tree diagram of graphic productions  
Fonte: Massironi 2002,  
The Psychology of Graphic  
Images: Seeing, Drawing,  
Communicating.



Silva et al (2010) relembram que o design permite tornar ideias em objetos e o designer precisa de ter a habilidade de se expressar ou de ilustrar as suas ideias. Qualquer área dentro da disciplina do design pede auxílio ao desenho como método projetual. Entretanto também Pipes (2007) aborda o desenho no projeto, referindo que é no ‘momento eureka’ que o designer

<sup>18</sup> T.A.: “O meu objetivo é ilustrar os diversos usos do desenho na comunicação humana em diversas épocas e propósitos.”

<sup>19</sup> T.A.: “A arte como pesquisa no campo da estética pura é a alma que mantém viva e refresca continuamente a fonte de todos as produções de desenhos.”

decide pegar no papel e, utilizando o que lhe está mais próximo, esquisse as primeiras ideias. O momento torna-se íntimo, entre o designer e o seu pensamento. Para o autor, fazer um esquisso vai desencadear sempre outro esquisso e as ideias tornam-se novas ou melhores.

Pipes (2007) refere três funções do desenho do designer de produto, que acreditamos que se aplicam também aos desenhos dos designers de comunicação. A primeira função refere que o desenho é um meio de revelar pensamentos e de simplificar vários problemas com o objetivo de os tornar mais nítidos; a segunda função fala do desenho ser um modo para convencer o cliente e garantir que o seu pedido está a ser cumprido e a terceira função do desenho é dirigida a quem vai montar ou fabricar o objeto idealizado, sendo conhecida também como desenho técnico ou ilustração técnica. Ao longo da investigação explorou-se assim a primeira função do desenho do designer, a etapa onde ocorre o ‘momento eureka’ e o designer vai tornar a ideia tangível e transmissível, esquisando de forma recorrente até entender que a ideia está bem representada, passando pelo esboço e finalizando com o estudo. De acordo com Tavares (2009) o desenho e o projeto devem ser como duas peças de um puzzle, complementando-se uma à outra. Todavia, ressalva:

“Apesar da sua relevância artística ser secundária, enquanto instrumento, não podemos deixar de referir que entendemos a intervenção do desenho manual no desenvolvimento do projeto como o momento criativo por excelência, a componente gráfica explorada pelo indivíduo que usa o lápis (caneta, marcador, ou outro) confere ‘poesia’ ao projeto, uma vez que quem desenha, quem regista e investe contra o papel dando forma às coisas, imprime o seu cunho. Transporta consigo as suas experiências, as suas hesitações e certezas. O desenho dá ao projeto a oportunidade de transgressão e crescimento.”  
(Tavares 2009,p.16)

Também Rolo (2015), apoiada em textos de Pam Schenk e Jorge Spencer na sua tese de doutoramento, aborda o desenho no projeto e em design gráfico. Embora o estudo se concentre na era pré-digital, é relevante mencionar e perceber nesta investigação que antes do aparecimento do computador o designer gráfico cumpria uma série de tarefas apoiadas pelo desenho. Citando Rolo (2015, p. 135) acerca desta questão:

“Nesta época, e segundo o estudo de Schenk, um processo de design gráfico era constituído por uma sucessão de tarefas, que se podem enumerar por receção do briefing, recollecção de material de referência, análise do problema de design, desenvolvimento das primeiras ideias, síntese dessas ideias, desenvolvimento de soluções de design, apresentação dessas soluções, avaliação, revisão das soluções, e posteriormente, encomenda das artes finais e preparação para impressão. Em todas estas tarefas foi referida, pelos inquiridos do estudo, a importância do desenho enquanto elemento adjuvante e facilitador.”

A autora vem reforçar então a importância que o desenho tem quando falamos no processo criativo em design de comunicação. Isto, segundo Rolo (2015, p. 137), “deve-se ao facto de este meio de registo ser estruturante na formação do pensamento e na criação de novas ideias. A estes desenhos destinados a perseguir raciocínios e a alcançar a novidade, dá-se o nome de desenhos de estudo.”. Como visto anteriormente, a palavra estudo nesta dissertação refere-se a uma análise ou observação que resulta em desenhos sobre o objeto que o designer quer produzir de forma a melhorá-los e Rolo (2015) baseada na tese de doutoramento de Spencer (2000) vem reforçar esta ideia utilizando agora a conjugação de palavras ‘desenhos de estudo’ — cuja definição será verificada adiante — e referindo o papel que o desenho tem no projeto em design. Um dos argumentos usados por Rolo (2015) reporta-se ao suporte operativo. O suporte operativo é um meio que auxilia uma dada disciplina criativa a comunicar ou a ser compreendida pelo ser humano. Os exemplos que a autora menciona são

“... na música, a notação musical, na literatura o texto manuscrito ou dactilografado, e na coreografia um sistema de notações gráficas indicativas dos movimentos. No design gráfico, bem como em outras áreas de projeto, o suporte operativo é o desenho.”  
(Rolo 2015,p.137)

A ideia de que as áreas de projeto estão ligadas ao desenho é também apresentada por Moreira da Silva (2014) quando aborda a metodologia de ensino do desenho em design implementada por Daciano da Costa na FA. Ao percorrermos o texto, ficamos a conhecer os objetivos da disciplina de desenho na licenciatura em design e compreendemos a ligação que Daciano faz entre o projeto e o desenho. Segundo a autora, apesar da licenciatura ter

sido pensada para se dirigir ao design industrial, existe a entrada do design gráfico na disciplina de desenho III. Citando a autora:

“Durante o primeiro ano, num contexto mais básico ou elementar, o aluno é orientado no sentido de poder adquirir os princípios para o entendimento do pensamento visual através das potencialidades da expressão gráfica. Durante o segundo ano a metodologia é canalizada num sentido eminentemente crítico. Finalmente no terceiro ano, a disciplina de Desenho III faz a transposição do ensino fundamental do 1º Ciclo para a Comunicação Visual.” (Moreira da Silva 2014,p.324)

Acrescentando também,

“Nesta metodologia que implementa para ensino de Desenho em Design, Daciano continua, como já o tinha feito em Arquitetura, a fazer compreender o Desenho como fundamento das atividades projetuais, estabelecendo uma relação cada vez mais estreita entre Desenho e Projeto.” (Moreira da Silva 2014,p.326)

Também Leonor Ferrão no seu texto *O pensamento teórico de Daciano da Costa e o ensino de design* <sup>20</sup> afirma que “Daciano entende o desenho como uma maneira de ver, compreender, imaginar, refletir, experimentar, representar e validar, um “torso” comum a todas as disciplinas projetuais” (2013,p.43) e Francisco da Silva Dias mostra, através do seu texto *Daciano da Costa, Mestre dos ofícios do desenho* <sup>21</sup>, algumas experiências onde se cruzou com o designer e o desenho, como por exemplo na construção do complexo portuário-industrial de Sines, ou na reconstrução de um edifício com história, os Paços do Concelho. Após a descrição da forma como Daciano trabalhava nos vários projetos, o autor afirma “Porque projetar é dizer mil não e um só sim (...)” (2013, p.115), levando-nos à conclusão de que através do desenho e do estudo sistemático do projeto consegue-se chegar a uma melhor solução final mesmo que para isso tenham de existir inúmeras opções de soluções intercalares. É a procura do ver mais e chegar além que

---

<sup>20</sup> Leonor Ferrão (2013,p.43) in Daciano da Costa, Professor.

<sup>21</sup> Francisco da Silva Dias (2013,p.115) in Daciano da Costa, Professor.

torna o ato de traçar em projeto importante no que concerne o incentivo da criatividade.

“Pode assim afirmar-se que o processo de conceção através do desenho não é linear, mas antes um processo cíclico de avanços e recuos, de aperfeiçoamentos e novas descobertas.” (Rolo 2015,p.140)

Através de Rolo (2015), apoiada em Jorge Spencer, podemos também observar esta conclusão do desenho ser um processo cíclico, pela menção à ambiguidade dos desenhos de estudo, cujas características incluem os factos de poderem ser feitos de forma livre, e com isso possibilitarem a criação de nova informação, assim como a realização do seu processo de conceção efectuar-se através de ciclos (esboçar-interpretar-esboçar). Devem ser ainda referidas as características de cada hemisfério cerebral, relativamente às quais Rolo destaca que o facto de aprendermos a escrever da esquerda para a direita vai condicionar o processo criativo, pois leva-nos (aos ocidentais) a utilizar mais o hemisfério esquerdo, mais lógico e racional. Os desenhos de estudo levam os autores a utilizar ambos os hemisférios, o que facilita o processo criativo, pois o hemisfério direito é mais intuitivo e não-racional.

“Estes desenhos assumem aqui um papel de “modelos de simulação gráfica”, isto é, uma representação provisória de um problema, através da qual se podem testar e questionar aspetos, antes de se chegar ao modelo definitivo. Um primeiro esquisso dá origem a uma interpretação por parte do autor, que através da mesma, vai encontrar nova informação para incluir no processo, e produzir um novo esquisso.” (Rolo 2015,p.139)

Voltando à questão da definição dos desenhos de estudo, é importante referir que Jorge Spencer (2000) aborda os desenhos de estudo no processo de conceção em arquitetura e Rolo (2015, p.137) diz-nos que “este papel do desenho pode ser transposto para as outras áreas de projeto, e deste modo, também para o design gráfico, cuja essência do processo de conceção não difere muito da da arquitetura,” o que tomamos como ponto assente na presente investigação. Spencer (2000) refere que,

“o facto de a produção ser frequentemente desordenada,

impulsiva e por vezes ininteligível, deve-se a que normalmente não possuam nenhuma intenção de comunicação. Serão assim talvez dos exemplos mais puros de expressão gráfica, pois o projetista traça sobre o papel tudo aquilo que lhe vai passando pela mente quando procura resolver um determinado problema de projeto.” (Spencer 2000,p.163)

Podemos observar que a definição de Spencer para a junção destas duas palavras — desenho de estudo — é então um esboço que por meio de um processo cíclico pretende trazer para o papel o pensamento do designer ou arquiteto enquanto este pensamento discorre sobre uma dada solução para um problema, e não apenas a definição da palavra estudo acima referida. Reforçamos assim a ideia anteriormente mencionada de que o esboço é de facto o início de um projeto.

“Talvez por isso mesmo, por essa sua característica tão pessoal e tão próxima dos primeiros instantes criativos, não tenham apresentado grandes variações nas suas características ao longo dos tempos, desde que, como vimos, pelo menos a partir da Renascença, passaram a ser comumente utilizados pelos artistas nos seus processos criativos. É nesse sentido que um esboço de Miguel Angelo, como vimos, pelo seu grau de liberdade na perseguição de uma ideia em movimento, se aproxima tanto das características dos desenhos de estudo de qualquer arquiteto ou designer contemporâneo.” (Spencer 2000,p.164)

Em relação às técnicas ou tecnologias utilizadas, os desenhos de estudo devem recorrer a “uma técnica aberta, servindo-se de diversos sistemas, reais ou possíveis, que devem harmonizar-se entre si mediante compromissos flexíveis” (Spencer 2000, p. 165). O designer deve tirar partido de uma dada técnica e tecnologia de forma completamente livre, pois quanto menos regras este processo tiver mais o pensamento flui, mantendo sempre em agenda que o desenho tem como objetivo a resolução de um problema proposto, ou seja, não esquecendo algumas regras básicas como a perspetiva ou o enquadramento.

Partilhamos aqui a definição de Fragoso (2010, p. 94) sobre técnicas e tecnologias, “...as técnicas desembocam sobre ações. São a maneira de executar determinada operação; as tecnologias desembocam sobre objetos, convergem para produtos.” Segundo Spencer (2000) existem três categorias de desenhos de estudo: os desenhos de referência, os de síntese e os de



exploração. Para Rolo (2015) esta distinção confirma a natureza cíclica destes desenhos.

Os desenhos de referência são anotações do que observamos. São os esboços que normalmente são caracterizados por se auxiliarem à memória ou pela observação direta. Esta categoria de desenho pode não ter em vista uma resolução de um problema propriamente dito, como por exemplo esquissar no diário gráfico com o fim de guardar algo que tenha interessado ao designer. Podem também chamar-se de desenhos analíticos quando o objetivo é compreender o objeto em todas as suas posições ou partes (Rolo 2015).

Um fator importante deste tipo de desenhos é que “embora não faça normalmente parte do processo de projeto, ajuda contudo a constituir a infra-estrutura de conhecimento, uma “base de dados” (Spencer 2000, p. 226). De acordo com Rolo (2015) estes desenhos são importantes, pois obrigam o designer a pensar sobre o objeto, treinando a visão para encontrar detalhes com o fim de familiarizar-se com o objeto.

Os desenhos de síntese (ou contexto) são mais objetivos e caracterizam-se por serem o resultado de vários esboços até então realizados com o propósito de encontrar e desvendar soluções. Spencer fala-nos destes desenhos dizendo:

“Estando em princípio destinados a fixar ou clarificar um momento do projeto, os desenhos de contexto possuem um carácter mais estável do que os desenhos exploratórios, propondo um acesso “transparente” à realidade prospetiva a que se referem.” (Spencer 2000, p. 237)

Rolo (2015, p. 141) corrobora acerca dos desenhos de contexto que

“Ao longo de todo o processo de conceção vão sendo realizados vários ciclos dos diversos tipos de desenhos. Assim, existirão diversos desenhos de contexto, nas várias fases, que serão tanto mais completos, quanto mais próximo da solução final o projeto estiver.”

Por último, os desenhos de exploração ou exploratórios são na maioria das vezes realizados “a partir da base transitória estabelecida por um desenho de contexto” (Spencer 2000, p. 242). São desenhos que, como o próprio nome nos indica, exploram as possibilidades de alteração ou evolução do

projeto. Estes desenhos,

“Não procuram a verosimilhança com o objeto [prospetivo] a que se referem. Constituem formas de expressão livres, que na maioria dos casos, pela insistência dos traços, pela concentração de soluções num espaço reduzido da folha de papel, são ambíguos e despoletam a produção de novos significados quando reinterpretados.” (Rolo 2015,p.141)

Para concluir, os desenhos de estudo são um bom modo ou meio para a descoberta da melhor solução quando falamos em projeto. O designer pode e deve servir-se deles para atingir o máximo da sua criatividade e retirar daí soluções criativas. Este tipo de desenho vem estabelecer fases de pensamento e com isso trazer ao processo de criação em design de comunicação, mais concretamente na fase do projeto, uma maior clareza na metodologia projetual em arquitetura e design.

## 5. O domínio da manualidade no design em Portugal no séc.XX

É sabido que no início do séc.XX, Portugal ficou marcado pela mudança da Monarquia para a República assistindo à implementação do Estado Novo. Os movimentos que se fizeram sentir na Europa, como o movimento *Arts & Crafts* (mencionado no capítulo III, subcapítulo 4) nada vieram influenciar nem acrescentar ao pensamento de design em Portugal, “foram entendidos como gramáticas decorativas e não equacionaram a questão fundamental da beleza e funcionalidade com vista à produção industrial” (Rolo 2015, p.193). De acordo com Fragoso (2010), a capacidade de aceitação de novas ideias que António Ferro (responsável pela propaganda do Estado Novo através do SPN) teria acerca da estética modernista veio incentivar inúmeros artistas que estariam contra o regime da época. A autora menciona ainda que o aparecimento de trabalhos “de elevada qualidade estética, moderna e funcional que incluíam exposições, pavilhões, ilustrações, cartazes, livros” (Fragoso 2010,p.298-299) e tantas outras coisas foi fruto de uma equipa brilhante de profissionais que aprendeu pela experiência.

“O domínio das técnicas de desenho, a noção dos recursos, o entendimento da expressão dos materiais, e o conhecimento das limitações e virtualidades dos programas de trabalho vieram pela experiência. Aliadas a este conhecimento, as competências naturais e uma grande versatilidade e capacidade de trabalho destes profissionais, permitiram o encontro de soluções extremamente engenhosas e imaginativas.” (Fragoso 2010,p.299)



**Fig.38** Cartaz Évora por Thomaz de Mello para o SNI, 1948.  
Fonte: Tese de doutoramento de Elisabete Rolo, p.196.

Com isto, proporcionou-se a participação de Portugal em exposições internacionais em Paris e Nova Iorque. Atendendo à citação acima, podemos também assinalar que Fragoso (2010) menciona que o variado leque de técnicas, assim como a sua compreensão pelas mesmas por parte dos profissionais, facilitou e abriu portas à criatividade, embora o conhecimento destes profissionais sobre as técnicas tivesse como base a experiência empírica.

Rolo (2015) reflete sobre a evolução da profissão de designer gráfico e acredita que esta evolução se dá por três campos principais dentro da área:

- 1) A edição – a autora caracteriza-a como a edição de livros e revistas, onde era pedido ao designer/artista que criasse capas ou ilustrações e até mesmo que organizasse aspetos formais como a letra; um dos exemplos referidos é o da caricatura como primeira intervenção nas edições.
- 2) A publicidade – a autora refere que os artistas muitas vezes criavam marcas, embalagens ou montras. O Secretariado de Propaganda Nacional (SPN), mais tarde designado por Secretariado Nacional de Informação (SNI) obteve um papel importante neste campo, pois existia um cuidado extra na elaboração de elementos gráficos. [Fig. 38]

3) A decoração – a autora coloca este campo ao lado da publicidade dizendo que os artistas faziam montras de loja e exposições aliando o design gráfico e a cenografia.

A meio do século, é de referir que a propaganda do Estado Novo feita através do SPN/SNI foi bastante importante para os artistas da época, pois tiveram a oportunidade de mostrar as suas capacidades e de trabalhar – apesar de muitos deles serem contra o regime – através da construção de elementos gráficos para vários meios como cartazes, feiras, concursos de montras ou feiras (Rolo 2015).

Neste subcapítulo fazemos uma breve incursão à história do design gráfico em Portugal no séc. XX para investigar o tema através de alguns autores e retirar exemplos de designers desta época na obra dos quais transpareça um domínio da manualidade próprio, que os tenha levado a serem reconhecidos e a criarem a sua “marca”. Ou seja, artistas e designers do séc. XX em cuja obra o desenho seja claramente uma técnica presente, tanto na altura da criação como no objeto/obra final. Para isto, precisamos de entender o espaço temporal em que cada artista gráfico se encontrava para podermos compreender a diferença entre gerações. Rolo (2015) estabelece uma tabela na sua tese de doutoramento onde determina três gerações de designers: os que nasceram ainda no séc. XIX e começaram a trabalhar por volta de 1920; os que nasceram por volta de 1920 e começaram a trabalhar nos anos de 1940; os que nasceram no ano de 1940 e começaram a trabalhar no final do séc. XX. Relembramos que a autora estabelece apenas as três primeiras gerações de designers gráficos em Portugal, justificando que nomear a partir de uma sexta geração se torna difícil, pois a profissão de designer começa a ser cada vez mais comum.

Na primeira geração de designers (nascidos no final do séc.XIX ou início do século XX), segundo a tabela de Rolo (2015) estão mencionados Stuart Carvalhais e Maria Keil. Falaremos dos dois artistas de seguida com o objetivo de explorar algumas obras e ver como o desenho está presente nas mesmas. Apesar de não serem, por vezes, reconhecidos como artistas gráficos, salientamos que fizeram trabalhos na área e que o seu processo criativo é semelhante, se não igual, ao de um designer que projete.

Na mesma tabela, na segunda geração de designers (nascidos nos anos 20/30), encontram-se Sebastião Rodrigues e Daciano da Costa, conhecidos pelo seu domínio da manualidade e pelo uso do desenho, tanto nos seus processos criativos como na apresentação de projetos finais. Os dois artistas, de acordo com Fragoso (2010) foram influenciados pelo racionalismo, que na década de 50 é introduzido em Portugal através da revista *Graphis*. Nos próximos tópicos iremos abordar também os dois designers pois “apesar de haver pontos de divergência entre o modo de operar do designer Sebastião Rodrigues e o do designer Daciano da Costa,

encontram-se muitas afinidades conceptuais.” (Almeida 2009, p. 88), principalmente a partilha de opinião quando se trata do desenho como auxílio ao pensamento do designer.

## 5.1. O traço de Stuart Carvalhais

Começamos os nossos casos de estudo com Stuart Carvalhais. Esta escolha prende-se com o facto de o artista utilizar o desenho tanto para estudar as ideias como para as concretizar, o que traz à investigação um maior valor. O seu nome completo era José Herculano Stuart Torrie de Almeida Carvalhais e nasceu dia 7 de Março de 1887 em Vila-Real. Parte da sua infância foi passada em Espanha, mas em 1893 a sua família decidiu voltar a Portugal, desta vez passando a residir em Lisboa. Passado dois anos, instalaram-se no Alentejo (Olimpio 2013; Simões 2015). Em Évora frequentou o liceu, começando por ganhar paixão pela caricatura, e em 1902 acabou por regressar a Lisboa onde ingressou no Real Instituto de Lisboa. Stuart tinha como ambição entrar na Escola de Belas-Artes, mas na altura em que decidiu inscrever-se já era tarde de mais. A sua idade e currículo não permitiram o ingresso e, assim, começou a trabalhar com Jorge Colaço no seu atelier (Olimpio 2013).

“Iniciou aqui o seu trabalho artístico, mostrando o seu talento como caricaturista, apresentou desde logo um traço e uma expressividade muito original e autónoma, quando foi envolvido pelo movimento modernista, transformou-se num dos artistas da vanguarda.” (Olimpio 2013,p.51)

Foi em 1906, através de Jorge Colaço, que Stuart viu o seu primeiro desenho publicado num jornal. Stuart Carvalhais foi então o novo colaborador e repórter fotográfico do jornal O Século, onde introduziu caricaturas sobre políticos e a austeridade que se fazia sentir na época. Colaborou com jornais como O Século Cómico, A Ilustração Portuguesa, O Pardoal, Diário de Lisboa e Diário de Notícias. Em 1915 Stuart veio introduzir uma nova abordagem à banda desenhada com a publicação de Quim e Manecas (Olimpio 2013). [Fig.39] João Paulo Paiva Boléo fala-nos de Stuart Carvalhais e da sua banda desenhada numa entrevista à RTP em 2015 e diz-nos que “ele não é daqueles que tornaram a coisa mais geométrica, não é um Almada. Ele tem sempre um certo realismo estilizado, embora ele tenha essa linha modernista” (João Boléo para a RTP 2015). Na mesma entrevista é dito que Stuart Carvalhais foi

dos primeiros artistas a introduzir o balão na banda desenhada e, reiterando as palavras do ilustrador Nuno Saraiva, “penso que hoje Stuart foi um dos pioneiros não apenas da banda desenhada, ou pelo menos no seu estilo discursivo da utilização do balão sistemático. Não foi apenas um precursor dessa linha, foi também um precursor da ilustração editorial” (Nuno Saraiva para a RTP 2015).



**Fig.39** Quim e Manecas de Stuart Carvalhais.

Fonte: <https://www.publico.pt/2015/08/07/culturaipsilon/noticia/quim-e-manecas-fazem-100-anos-e-dao-o-mo-te-para-o-festival-amado-rabd-1704345>

Seguiu-se a Implantação da República e Stuart Carvalhais definia cada vez mais o humor no seu traço. Rapidamente se interessou pela vida boémia, desenhava costumes e o dia-a-dia de pessoas utilizando o fator drama como fundo. Em 1912 teve a oportunidade de ir para França, mas um ano mais tarde retornou a Lisboa, desiludido (Olimpio 2013).

Continuou a trabalhar para o jornal O Século e chegou a ilustrar para diversas publicações como o Diário de Notícias, ABC, o Diário de Lisboa, o ABCzinho e A Ilustração Portuguesa (Simões 2015). Dentro do design de comunicação foi na ilustração e na caricatura que revimos Stuart Carvalhais. O artista recorria ao traço para representar e criar memórias do que via para mais tarde conseguir humorizar nas suas obras. Numa breve descrição da vida do artista, Simões (2015) revela que:



**Fig.40** O fado do Cigarro.

Fonte: <http://artdecoblog.blogspot.com/2010/12/stuart-de-carvalhais-fado-do-cigarro.html>





**Fig.41** Estudo para capa da Revista ABC 1920.

Fonte: [https://gulbenkian.pt/museu/works\\_cam/estudo-para-cap-a-da-revista-abc-150854/](https://gulbenkian.pt/museu/works_cam/estudo-para-cap-a-da-revista-abc-150854/)

“Tal como os artistas da sua geração, Stuart apresenta um trabalho essencialmente caracterizado pela representação do quotidiano lisboeta, com os seus lugares (ruas, bairros típicos, cafês, teatros) e personagens (mendigos, bêbados, prostitutas, ardinhas, varinas, costureiras, burgueses, vamps) reveladores do olhar atento e crítico do artista, que este transpõe para o desenho fazendo uso frequente da ironia. O recurso à mancha de cor e à rapidez do traço revelam o caráter instantâneo do seu desenho, muitas vezes economizador na forma, mas sempre expressivo e eficaz.” (Simões 2015,p.1)

Acrescentando que a revolução de Maio de 1928 <sup>22</sup> foi a responsável pela mudança de atitudes que Stuart Carvalhais representava com os seus desenhos, este deixou de desenhar coisas com teor político para passar a desafiar a censura imposta, escolhendo assim a sátira social como principal fonte de expressão. Quanto aos materiais que Stuart utilizava, a autora refere:

“Frequentador assíduo da boémia lisboeta, a vida atribulada de Stuart, marcada pelo alcoolismo e constantes dificuldades financeiras, leva a que produza desenhos com uma enorme facilidade e rapidez, utilizando frequentemente suportes e materiais pouco convencionais – papel de embrulho, cartão, guardanapos, graxa, borra de café, fósforos queimados e vinho – criando centenas de trabalhos que foram sendo dispersos, apresentando, por isso, a sua obra uma dimensão incalculável.” (Simões 2015,p.1)



**Fig.42** Estudo para capa da Revista ABC 1920.

Fonte: <https://gulbenkian.pt/museu/artist/stuart-carvalhais/>

Cada linha carrega um peso próprio do pensamento de Stuart Carvalhais. O domínio do desenho transferia-se assim para os seus cartazes, como no exemplo da **figura 40** intitulado “O fado do cigarro”. Podemos observar que Stuart também estudava composições através do desenho, por exemplo num estudo para a capa da revista ABC de 1920 [**Fig.41 e 42**]. A cor e a letra eram também integradas manualmente no do desenho.

<sup>22</sup> A Revolução de Maio de 1928, que ficou conhecida como Revolução Nacional, põe fim à Primeira República para implementar uma ditadura militar em Portugal, o Estado Novo.

## 5.2. Os inúmeros ofícios de Maria Keil

Trazemos também o exemplo de Maria Keil a esta dissertação. Apesar da sua formação em Pintura, a artista tem uma vasta obra na área da ilustração e da publicidade nas quais o estudo através do desenho está na génese dos resultados. Nasceu em Silves no dia 9 de Agosto de 1914. Frequentou a Escola Elementar de Comércio e Indústria João de Deus e, segundo Mantas (2012), esta escola terá sido bastante importante no seu percurso, pois foi lá que encontrou Samora Barros, pintor e professor de desenho.

“De acordo com Maria Keil, o seu pai foi aconselhado por Samora Barros no sentido de a enviar para a Escola de Belas-Artes de Lisboa” (Mantas 2012, p. 34). Com 15 anos Maria Keil veio morar em Lisboa e, anos mais tarde, ingressou na Escola de Belas-Artes de Lisboa. Frequentou durante três anos um curso geral e depois optou pelo curso de pintura, que não chegou a acabar pois abandonou as Belas-Artes, tendo casado em 1933 com o arquiteto Francisco Keil do Amaral. Deste casamento e do convívio com o seu companheiro surgiu a oportunidade de Maria Keil conhecer novas pessoas, como artistas e intelectuais. Foi através da influência de Francisco Keil do Amaral, que a artista foi construindo a sua identidade (Mantas 2012):

“Numa tentativa de analisar a influência exercida por Francisco Keil do Amaral sobre o trabalho de Maria Keil, destaca-se a clara aproximação à arquitetura, através das artes aplicadas que a artista explorou de forma inovadora, com recurso a uma linguagem moderna; e a influência de um modo de ver arquitetónico, matemático e geométrico que adquiriu com o marido ao longo dos quarenta e dois anos de casamento.” (Mantas 2012,p.40)

À semelhança de quase todos os artistas do séc. XX, Maria Keil produziu trabalhos para o SPN/SNI por volta dos anos 30 e 40. Participou também em várias exposições como a Exposição internacional de Paris ou a Exposição de Nova Iorque (Mantas 2012; Sabino 2015). A artista desenvolveu também trabalho na área do design gráfico — cartazes, selos e ilustrações no atelier ETP (Estúdio Técnico de Publicidade) —, na área do design de equipamento — mobiliário para a pousada da Serra da Estrela— e até na área da cenografia, acabando em 1941 por receber o prémio revelação Souza-Cardoso (Sabino 2015). Segundo Mantas (2012) foi em 1941, com este prémio, que a artista viu o seu trabalho publicamente reconhecido através de um autorretrato,

**Fig.43 e 44** Páginas do bloco de maria keil sobre os estudos para a estação de s.sebastiao.

Fonte: fotografia de isabel Sabino, [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1647-61582015000100019](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582015000100019)





embora a sua obra mais conhecida seja o conjunto de painéis em azulejo para o Metropolitano de Lisboa.

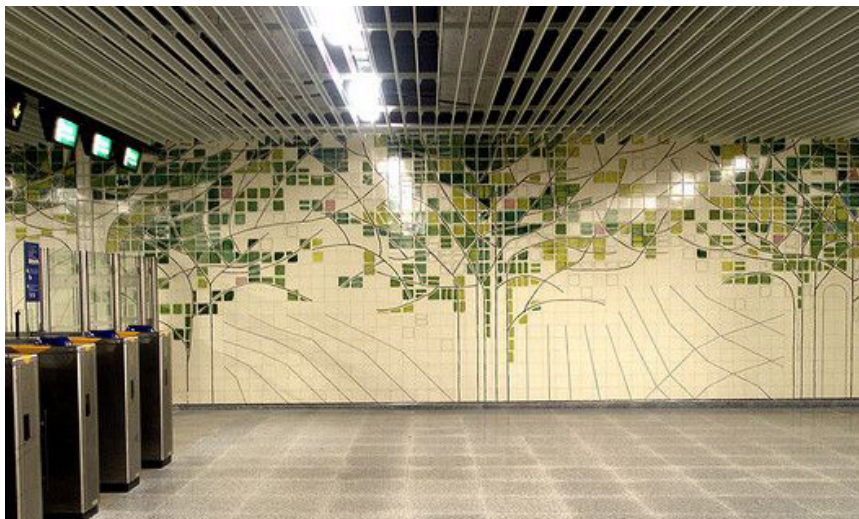
É importante perceber que os anos 30 e 40, altura em que Maria Keil se dedicou às artes gráficas, foram uma época marcada pelo início do desenvolvimento da área gráfica. Existia uma procura de alta qualidade nos trabalhos de publicidade e foi com a chegada de Fred Kradolfer que chegou uma nova perspetiva:

“...letra e desenho deviam constituir um todo, fundindo-se, de modo a gerar no observador um efeito de assimilação imediata da mensagem. Este conceito gráfico que assenta na consciência do objeto visual e cuja aplicação exige um estudo cuidadoso do *lettering* e da articulação entre texto e imagem, um esforço de simplificação formal e de supressão de qualquer elemento acessório e uma boa definição de volumes, (...)” (Mantas 2012,p.85)

Um dos exemplos de obra e desenho de Maria Keil que trazemos a esta investigação, para mostrar como o desenho foi uma técnica importante no seu percurso, não é diretamente ligado ao design gráfico, mas sim um trabalho de azulejaria: os painéis para a estação de metro de S. Sebastião. Escolhemos este exemplo por ser um exemplo perfeito de Maria Keil quando falamos em explorar a ideia pelo desenho. Existem também trabalhos dentro do design gráfico, mas os estudos para esta estação de metro pareceram-nos particularmente relevantes. Sabino (2015) mostra-nos, através de fotografias da sua autoria, uma espécie de dossier projetual onde figuram os estudos de Maria Keil. Nele podemos observar como o desenho consegue conduzir as ideias da artista a uma possível obra final.

**Fig.45** Estação de S.Sebastião.

Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/471892867184152913/?lp=true>



### 5.3. O inigualável Sebastião Rodrigues

Não poderíamos falar de domínio da manualidade no século XX sem abordar Sebastião Rodrigues, conhecido pela sua criatividade imediata e pela sua paixão pela cultura portuguesa, que o influenciava na altura de esboçar uma ideia. Sebastião Rodrigues nasceu em Lisboa a 28 de Janeiro de 1929. Com 12 anos iniciou um curso de serralheiro mecânico na Escola Industrial Marquês de Pombal e aí conheceu o professor de desenho Frederico George. Teve o seu primeiro contacto com o mundo do trabalho por volta de 1943, pois teve que deixar os estudos por motivos financeiros (Rolo 2015).

Segundo Almeida (2009), Sebastião Rodrigues aproxima-se das artes gráficas devido a ter conhecido algumas personalidades que trabalhavam ou passavam pelo no jornal monárquico *A Voz*. Começou a trabalhar na APA (Agência de Publicidade Artística) em 1946. “Aí, no final da década de 1940, Sebastião Rodrigues toma contacto com a profissão, num processo de aprendizagem em tudo idêntico ao que acontecia com outros designers. A APA permitiu-lhe desenvolver os aspectos técnicos associados ao ofício” (Almeida 2009, p. 86).

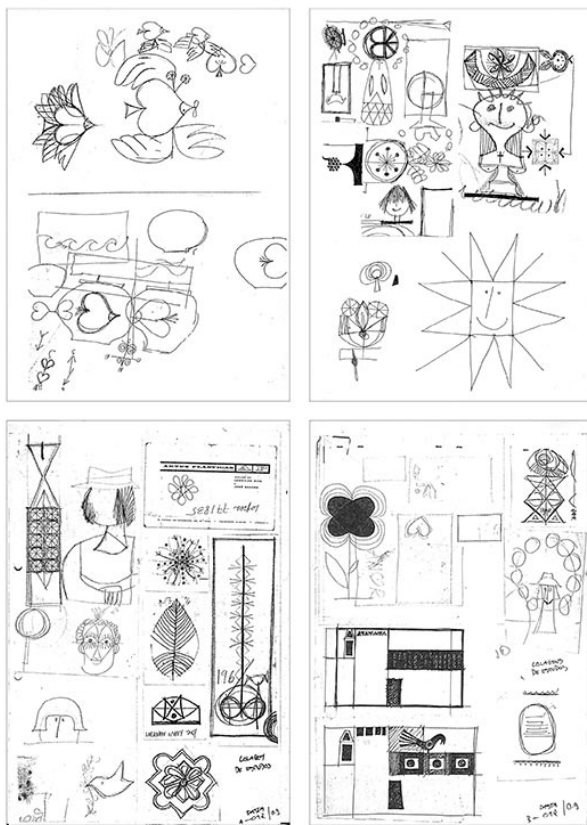
Acabou por trabalhar apenas um ano na APA, mas conheceu personalidades suficientes para o inspirarem, como José Cardoso Pires. Após a APA, acabou por trabalhar com Manuel Rodrigues na Câmara Municipal de Lisboa e, de seguida, até 1974, trabalharam em conjunto com o SNI, nomeadamente em divulgações na área do turismo (Almeida 2009).

Em 1956 começou a trabalhar em edição de livros com as editoras Ulisseia e Europa-América e em 1957 participou na Exposição de Artes Plásticas (Fundação Calouste Gulbenkian). Ao longo dos anos, o designer viajou e conheceu várias culturas e produção gráfica estrangeira, incentivando-o a procurar “desenvolver o seu trabalho dentro de uma esfera intimista, tipicamente portuguesa, recuperando algum do imaginário cultural perdido” (Almeida 2009, p. 88).

O ano de 1959 tornou-se bastante relevante e importante na vida de Sebastião Rodrigues, pois foi o ano do nascimento da revista *Almanaque*, uma revista que viria a ter um impacto enorme na sua carreira, onde conheceu vários artistas e escritores (Rolo 2015).

É com Sebastião Rodrigues que trazemos à investigação um exemplo de como o desenho faz parte do processo de criação em design de comunicação:

“Sabe-se, por meio de testemunhos, que Sebastião Rodrigues, logo nas reuniões de *briefing*, começava a esboçar as primeiras ideias, consoante aquilo que ia ouvindo do cliente. Quer fosse numa folha ou num envelope, o designer registava desde cedo as primeiras ideias. Ideias estas que iriam, em fases posteriores, constituir-se como matéria prima importante na obtenção do resultado gráfico final.” (Rolo 2013, p.1)



**Fig.46** Esboços de Sebastião Rodrigues, Arquivo pessoal de José Brandão, fotocopiado por Elisabete Rolo.  
Fonte: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=156>

Atendendo à frase de Rolo, Sebastião Rodrigues imaginava de imediato como poderia resolver um problema, recorrendo ao esboço em vários suportes. Sebastião Rodrigues era também adepto do desenho como meio de auxílio nos seus processos de criação. O seu processo de trabalho caracterizava-se por ser demorado porque o designer sentia necessidade de investigar e conhecer o assunto que iria converter num objeto de comunicação. O seu processo de trabalho tinha ainda outra característica: o designer ao longo da sua investigação guardava todos os elementos gráficos que encontrava, mesmo que não os usasse. Esses elementos normalmente tinham um cariz popular e etnográfico (Rolo 2013). Este tipo de pensamento começa a ser familiar no tema desta investigação. No capítulo II, abordámos a teoria do pensamento criativo de Edward de Bono, o pensamento lateral. Se olharmos para o trabalho de Sebastião Rodrigues, podemos dizer que o pensamento lateral está presente, pelas várias tentativas (múltiplos esboços) e pela criatividade ‘fora da caixa’ que é atingida. Rolo (2013, p. 1) partilha um exemplo deste tipo de pensamento em Sebastião Rodrigues:

“Um trabalho bem exemplificativo do que aqui afirmamos é o cartaz “Dia Internacional dos Museus” cujo motivo gráfico principal são dois pássaros. À primeira vista, o elemento ilustrativo não tem relação nenhuma com o conteúdo do objecto gráfico. Destina-se a anunciar o Dia Internacional dos Museus (18 de Maio), não tendo ligação nenhuma à ornitologia. Uma justificação possível para esta utilização pode estar no facto de os pássaros transmitirem alegria e música e, neste sentido, darem uma ideia de festividade e celebração. A imagem utilizada constitui, portanto, um recurso criativo fora do comum e revela um pensamento alternativo, lateral, àquilo que seria de esperar, evidenciando, deste modo, a personalidade criativa distinta do designer.”

Podemos afirmar então que Sebastião Rodrigues é um bom exemplo do que podemos considerar um designer criativo. O seu pensamento é um exemplo excecional do pensamento lateral. Sobre o mesmo cartaz, o designer reflete sobre o assunto, investiga e de seguida associa um símbolo (um animal, neste caso) de modo a transmitir de forma clara a mensagem ao público. E tudo isto através do estudo intenso por esboços, acabando também o objeto final por deixar transparecer essa mesma manualidade. As experiências que vai fazendo ao longo do seu processo de trabalho e os primeiros esboços, onde são riscadas as primeiras ideias, são características importantes a salientar em Sebastião Rodrigues. Segue-se outro exemplo, mencionado pela mesma autora, que nos parece relevante mostrar nesta investigação. A capa da Almanaque de Agosto de 1960 foi construída a partir de inúmeros esboços em torno da ideia, através de caneta sobre papel. O designer aproveita-se da técnica para conseguir gerar mais ideias criativas. A geração da ideia produz-se através de várias tentativas para chegar a uma solução com o auxílio do traço. É visível neste exemplo na **figura 48** como os esboços prévios conseguem ajudar o designer a chegar a uma solução criativa e o auxiliam até mesmo na respetiva concretização.



**Fig.47** Cartaz “18 de Maio Dia Internacional dos Museus”.

Fonte: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=156>



**Fig.48** Esboços de Sebastião Rodrigues; “Material de apoio à realização da exposição “Sebastião Rodrigues designer”. Arquivo pessoal do designer José Brandão. Fotocopiado por Elisabete Rolo

Fonte: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=156>



## 5.4. O mestre Daciano da Costa

Nascido a 3 de Setembro de 1930, Daciano, à semelhança de Sebastião Rodrigues, teve como professor de Desenho Frederico George, em quem se inspirou e foi buscar influências, na Escola Industrial Marquês de Pombal em 1941. Em 1944 entrou na Escola António Arroio e frequentou o curso de pintura decorativa, tendo Lino António como professor de pintura, em cujo atelier de pintura colaborou em 1945 (Moreira da Silva 2014).

Dois anos mais tarde, começou a colaborar no atelier de Frederico George, o que o levou a participar em exposições, feiras, etc. Desta colaboração surgiram também várias viagens, onde adquiriu diversos contactos importantes para a sua carreira (Almeida 2009; Moreira da Silva 2014). Segundo Almeida (2009, p. 90),

“Estes anos de longo tirocínio de Daciano da Costa são passados a aprender com a “primeira geração de designers portugueses”, a qual integra um vasto grupo de artistas que, sobretudo por razões de sobrevivência económica, encontravam na ilustração, na paginação, na realização de selos, nos cartazes, na publicidade, nas montras, na decoração de stands e de interiores e no mobiliário uma alternativa à exigente atividade artística.”

Nesta altura, Lino António e Frederico George influenciavam Daciano da Costa no que respeita ao desenho: “a disciplina de Desenho era aquela que, na perspetiva de Frederico George, melhor corresponderia às necessidades de articulação do pensamento crítico com a produção material” (Almeida 2009, p. 90). Através da carreira de docente na Escola Sena da Silva, juntamente com Jorge Vieira e Rocha Correia, transmitiu estes mesmos valores ao incorporá-los na educação em design (Almeida 2009).

De acordo com Moreira da Silva (2014), em 1959 abriu o seu próprio atelier, localizado em Belém, e em 1961 terminou o curso superior de pintura na Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa. No ano de 1962 abriu um curso de Design Básico no seu atelier, que decorreu até 1964, e deu formação a designers que mais tarde viriam a ser reconhecidos, como por exemplo Cristina Reis e José Brandão. Entre os anos de 1967 e 1969 lecionou Design no Curso de Formação Artística de Belas Artes, o que lhe permitiu “alargar e enriquecer esta ‘teia cultural’ ” (Moreira da Silva 2014, p.175) <sup>23</sup>.

Para Almeida (2009), após a abertura do seu atelier Daciano afastou-se do seu passado. O autor menciona que

“no contacto com a sua obra (projetos e textos), com os modos de produção e ainda, com as relações na área da indústria, Daciano

cortou o máximo que podia com o passado. Esta atitude não traduzia uma rejeição; exprimia a procura de um percurso individualista assente em pressupostos culturais contemporâneos, tal como aconteceu com Sebastião Rodrigues.” (Almeida 2009, p.91).

Apesar de Daciano não estar diretamente ligado ao design de comunicação, de acordo com Rato (2002) o seu percurso pelo design gráfico foi curto devido ao seu interesse por outras áreas do design. Na nossa perspetiva, o designer e os seus métodos trazem um valor acrescentado a esta dissertação, pois trata-se de um autor que recorreu constantemente ao desenho no projeto e no processo criativo para fins intrínsecos aos do design. Trouxe também para o ensino do design esta visão que defendemos associada ao tema que investigamos. Refira-se o texto de Francisco da Silva Dias sobre Daciano da Costa, onde podemos observar que ao longo dos projetos o desenho tem uma presença assídua. Outro exemplo do uso que Daciano dava ao desenho são os seus famosos croquis de viagem. O designer, quando viajava, levava sempre com ele blocos de desenho onde traçava tudo o que via ou achasse interessante registar no papel. Do parágrafo de Moreira da Silva (2014, p. 179),

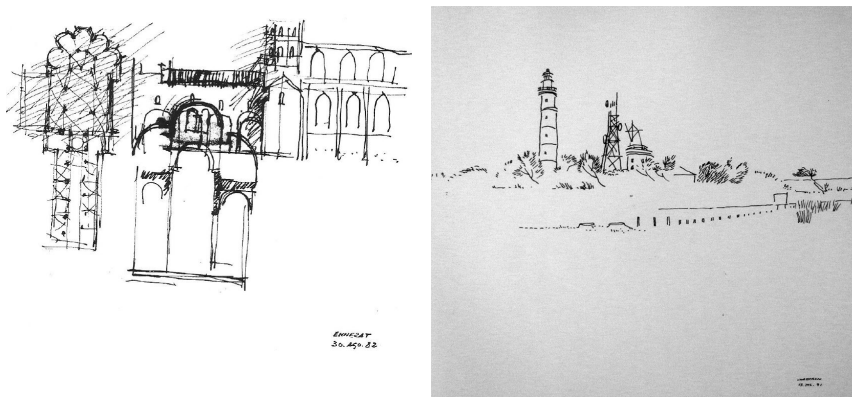
“Nos Croquis de Viagem de Daciano, o desenho é a linguagem para expressar o seu caminho de experiências, de encontros com os espaços e com os objetos, o seu vivenciar dos momentos e dos lugares. É um modo de ver que se expressa. Neles se inscreve também a noção de ambiência, de atmosfera, de registo do instante fugaz. Daciano retém e vivifica a memória através dos seus traços, dando origem a todo um arquivo mental de imagens.”

podemos retirar a conclusão de que Daciano utilizava os seus diários como auxílio de memória. Ao registar ambientes ou objetos constantemente, tornava-se mais fácil para o designer relembrar coisas, assim como esta prática o tornava mais ágil no traço sempre que se quisesse exprimir ou

---

<sup>23</sup> Segundo Moreira da Silva (2014,p.177) “Como podemos constatar pelo exposto, a denominação ‘teia’ tem a sua origem apartir desse complexo enredado de natureza cultural que nos conduz, de forma sequencial e cronológica, onde se entrecruzam personalidades e acontecimentos, em várias épocas e em vários locais ou instituições, estando Daciano sempre envolvido, como aluno, como colaborador, como atento espectador, como interessado visitante ou como efectivo actuante ou interlocutor no processo criativo, cultural ou pedagógico.”

**Fig.49 e 50** Esquerda: Croquis de viagem de Daciano da Costa, Ennezat, Auvergne, França, 1982  
Fonte: Tese de doutoramento de Moreira da Silva, 2014.  
Direita: Esboços de Daciano, 1991.  
Fonte: <https://aleph2016.wordpress.com/2016/05/04/daciano-da-costa/>



às ideias, dão-lhes uma imagem e exprimem a sua entrega total ao trabalho. Recorda-nos Rato (2002, p. 173) uma entrevista a Daciano à SIC em 1966, onde relembra o que António Lino lhe dizia: “O desenhador é um explicador.” O ato de traçar em Daciano revela a forma como o designer olhava para as coisas e para o mundo. De acordo com Rato (2002, p.174), “Verifica-se a íntima ligação que a expressão gráfica mantém com a própria evolução pessoal e profissional de quem a desenvolve. O seu desenho espelha, de uma forma espontânea, a maturação e o modo de encarar os projetos, (...)”. Em Daciano, o propósito do desenho no projeto não era comunicar mas sim transmitir através do gesto, ideias momentâneas a soluções de problemas. Era o desenho a servir o design e a arquitetura, a servir a mente.

### Referências Bibliográficas

Almeida, V. (2009) *O Design em Portugal, um Tempo e um Modo. A institucionalização do design Português entre 1959 e 1974* (Tese de Doutoramento não publicada). Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design de Comunicação. Universidade de Lisboa.

Arnheim,R. (1969) *Visual Thinking*.  
University of California Press. London

Craft,B. e Crain,P.(2009) *Sketching: Outlines of a Collaborative Design Method*  
British Computer Society. Consultado a 16 de dezembro de 2018 em <https://www.academia.edu>

Dias,F. (2013) *Daciano da Costa, Mestre dos ofícios do desenho*  
GEC - Gabinete Editorial e de Comunicação da Faculdade de Arquitectura da UTL. Caleidoscópio,Lisboa.

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *Esboço*,  
Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/esboço>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *Estudo*,  
Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/estudo>

Fragoso,A. (2010) FORMAS E EXPRESSÕES DA COMUNICAÇÃO VISUAL EM PORTUGAL. CONTRIBUTO PARA O ESTUDO DA CULTURA VISUAL DO SÉCULO XX ATRAVÉS DAS PUBLICAÇÕES PERIÓDICAS.  
(Tese de doutoramento em design) Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design. Faculdade de arquitetura. Universidade de Lisboa.

Ferrão, L. (2013) *O pensamento teórico de Daciano da Costa e o ensino de Design in Daciano da Costa. Professor*  
GEC - Gabinete Editorial e de Comunicação da Faculdade de Arquitectura da UTL. Caleidoscópio,Lisboa.

Goldschmidt,G. (1994) *On visual design thinking: the vis kids of architecture*.  
Design Studies. Vol.15,nº2 [p.158-174] Consultado a 14 de Maio de 2019 em <https://www.academia.edu>

Gray,D. (s.d.) *What is visual thinking?*  
Consultado a 13 de Maio de 2019 em <http://www.xplaner.com/visual-thinking-school/>



Guerreiro,J. (2014) *Sketching, desenho de ideias e comunicação de conceitos em Design Industrial*.

(Dissertação de mestrado não publicada) Universidade de Évora.

Hatman,P., Carús,L. e Kulpa C. (2016) *Sketching: pensamento visual e representação de ideias*.

12P&D 2016. Brasil. Consultado a 12 de Dezembro de 2019 em <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/sketching-pensamento-visual-e-representao-de-ideias-24464>

Kneller, G. (1992) *Arte e ciência da criatividade*.

Consultado a 20 de Fevereiro de 2019. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/883B1DDC9AA96D3081EBE9DCEA7394B4](http://93.174.95.29/_ads/883B1DDC9AA96D3081EBE9DCEA7394B4)>

Lubart, T. (2007) *Psicologia da criatividade*.

Consultado a 25 de Fevereiro de 2019. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/593E6A61A62FF559136053621F3C91BC](http://93.174.95.29/_ads/593E6A61A62FF559136053621F3C91BC)

Mantas,H. (2012) *Maria Keil, “uma operária das artes”(1914-2012) Arte Portuguesa do séc.XX*.

Volume I. (Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em História da Arte.

Martins,L. (2007) *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua e origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*.

Fórum de pesquisa fau.mackenzie. Consultado a 22 de Março de 2019 em [https://www.academia.edu/8658999/A\\_ETIMOLOGIA\\_DA\\_PALAVRA\\_DESENHO\\_E\\_DESIGN\\_NA\\_SUA\\_L%C3%8DNGUA\\_DE\\_ORIGEM\\_E\\_EM\\_QUATRO\\_DE\\_SEUS\\_PROVINCIANISMOS\\_DESENHO\\_COMO\\_FORMA\\_DE\\_PENSAMENTO\\_E\\_DE\\_CONHECIMENTO\\_-\\_Luiz\\_Geraldo\\_Ferrari\\_Martins\\_Luiz\\_G%C3%AA\\_%CE%98](https://www.academia.edu/8658999/A_ETIMOLOGIA_DA_PALAVRA_DESENHO_E_DESIGN_NA_SUA_L%C3%8DNGUA_DE_ORIGEM_E_EM_QUATRO_DE_SEUS_PROVINCIANISMOS_DESENHO_COMO_FORMA_DE_PENSAMENTO_E_DE_CONHECIMENTO_-_Luiz_Geraldo_Ferrari_Martins_Luiz_G%C3%AA_%CE%98)

Massironi,M. (2002) *The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating*.

Lawrence Erlbaum Associates Publishers. London

McKim,R. (1980) *Experiences in visual thinking*.

Brooks/Cole Publishing Company. Califórnia

Moreira da Silva,A. (2014) *Daciano da Costa: O Ensino de Desenho na Formação em Design e em Arquitectura da ESBAL à FA/UTL* (tese de doutoramento não-publicada) Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design. Faculdade de Arquitectura. Universidade de Lisboa.

Olímpio,A. (2013) *Uma caricatura de País*. (Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa

Olofsson, E. e Sjolen,K. (2005) *Design Sketching: Including an Extensive Collection of Inspiring Sketches by 24 Students at the Umea Institute of Design*. KEEOS Design Books, Sweden.

Pipes,A. (2007) *Drawing for designers*. Laurence King Publishing. London

Rato,A. (2002) *Daciano da Costa e a teoria do design português (1959-1974)*. (Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa

Rolo, E. (2013) *Design gráfico e processo criativo: o caso de Sebastião Rodrigues*. Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL VI (11) Consultado a 28 de Dezembro de 2018 em <http://converencias.ipcb.pt>

Rolo,E. (2015) *Olhar,Jogo,Espírito de serviço. Sebastião Rodrigues e o design gráfico em Portugal*. (tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em design. Faculdade de arquitetura de Lisboa. Universidade de Lisboa

RTP (2015) *Stuart Carvalhais, precursor na banda desenhada*. Consultado a 19 de Julho de 2019 em <http://ensina.rtp.pt/artigo/stuart-carvalhais-precursor-na-banda-desenhada/>

Sabino, I. (2015) *Maria Keil: traços discretos para um espaço público*. Revista :Estúdio, 6(11), [p.182-191.] Consultado a 15 de julho de 2019 em [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1647-61582015000100019&lng=pt&tlng=pt](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582015000100019&lng=pt&tlng=pt).

Silva, J. Silva, D. Carneiro, L. Paschoarelli, L e Silva, J. (2010) *Um estudo sobre o desenho aplicado ao design*.

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL III (6)

Consultado a 17 de Maio de 2019 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Simões,D. (2015) *Museu Calouste Gulbenkian: Stuart Carvalhais*.

Consultado a 19 de Julho de 2019 em <https://gulbenkian.pt/museu/artist/stuart-carvalhais/>

Simões,S. (2012) *Perspectivas do ensino artístico face à tecnologia digital. O ensino do desenho: do atelier à rede*.

(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em Arte e Design. Faculdade de Belas-Artes. Universidade do Porto.

Spencer, J. (2000) *Aspectos Heurísticos dos Desenhos de Estudo no Processo de Conceção em Arquitectura*.

(Tese de Doutoramento não publicada). Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em Arquitectura. Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa.

Tavares,P. (2009) *O Desenho como ferramenta universal.O contributo do processo do Desenho na Metodologia*.

Tékne,nº12, [p.7-24] Barcelos. consultado a 22 de Março de 2019 em [https://www.researchgate.net/publication/262457348\\_O\\_desenho\\_como\\_ferramenta\\_universal\\_O\\_contributo\\_do\\_processo\\_do\\_desenho\\_na\\_metodologia\\_projectual](https://www.researchgate.net/publication/262457348_O_desenho_como_ferramenta_universal_O_contributo_do_processo_do_desenho_na_metodologia_projectual)



### PARTE III

# *Recolha de dados*



## CAPÍTULO V

### A coligação entre o design de comunicação e o desenho

*“Na verdade, as práticas criativas do design parecem inconcebíveis sem o desenho, pois uma das funções do desenho no projeto é precisamente **promover** e **estimular** a criação dos ciclos interativos e dialéticos entre **esboços** e o **próprio desenhador**. ”*

(Phillip Cabau 2011)

# 1. Nota introdutória

A investigação sobre o tema apontava desde cedo para a necessidade de inquirirmos diretamente alguns profissionais das áreas de estudo. O objetivo deste capítulo é o de mostrar e explicar os métodos utilizados para a recolha de dados que serão posteriormente analisados. A recolha de dados tem como objetivo identificar os processos criativos de cada indivíduo para podermos sustentar a nossa hipótese, seja através da recolha de depoimentos presenciais ou questionários online. A escolha dos métodos será também explicada adiante. É importante perceber como as pessoas que trabalham matérias de design chegam à descoberta da ‘ideia certa’ e compreender o desenho como um interveniente nesse processo. Existem várias formas de trabalhar um projeto, o que nos interessa aqui é ver como cada um aborda o desenho nesse processo e responder às questões de investigação.

Neste capítulo serão abordados quatro profissionais que trabalham matérias comuns ao design e como o esboço atua na descoberta de caminhos. Iremos olhar para exemplos de cada trabalho fornecido pelos próprios e analisar de que forma a sua formação e percurso pessoal os influenciou no uso do desenho, assim como a respetiva relevância nos seus processos criativos. Ainda neste capítulo serão analisadas respostas de um leque maior de designers, que nos permite ter uma visão mais geral das ferramentas e técnicas utilizadas por estes.



## 2. Métodos para recolha de dados

Optou-se pela utilização de uma metodologia de carácter não intervencionista e uma de carácter intervencionista, sob a forma de entrevistas e questionários online. Os últimos consistem numa série de perguntas (cuja explanação será apresentada adiante) que nos permitem analisar como o pensamento é transmitido através do desenho; como este pode beneficiar um processo criativo; se as tecnologias utilizadas auxiliam a criatividade ou interferem com ela; qual o tipo de desenho que desencadeia uma ideia. Nos tópicos seguintes será abordada cada uma das metodologias e respetivos objetivos, assim como as análises decorrentes de cada uma. Após uma escolha cuidada dos entrevistados e inquiridos, os dois métodos permitiram uma visão um pouco mais alargada para a compreensão da utilização do esboço no processo criativo dos designers portugueses que atuam no séc. XXI.

## 3. Entrevistas: objetivos, tipologia e tratamento

O método da recolha de depoimentos teve como objetivo conhecer melhor o trabalho dos entrevistados e daí perceber como o desenho participa nos seus processos criativos e os influencia (ou não) na procura da melhor solução, independentemente do uso do desenho ser tradicional ou digital. As entrevistas são realizadas através de uma tipologia de semi-diretiva. Embora tenha sido dada a oportunidade ao entrevistado de expressar a sua visão sobre o tema, este tipo de entrevista consiste em ter a presença de um guião com questões planeadas e colocadas pela autora mas sem necessariamente seguir a ordem do guião. Por escassez de respostas aos convites, no total foram obtidos quatro depoimentos. Três deles contaram com a presença do entrevistado e, no outro, devido à impossibilidade de ambas as partes se reunirem, a entrevista foi enviada através do correio eletrónico com um guião mais detalhado, para incutir a sensação de uma entrevista presencial e dar à entrevistada liberdade para se expressar, tendo sido posteriormente devolvida com o testemunho. No decorrer das entrevistas iam sendo colocadas algumas questões que suscitavam dúvida e, em alguns casos, nem todas as questões do guião foram colocadas, devido a respostas já dadas que respondiam a essas mesmas questões. Em todas entrevistas presenciais recorreu-se à gravação de áudio com o consentimento dos entrevistados e à recolha de imagens de esboços. Todas as entrevistas depois de transcritas para um documento Word foram devolvidas a cada entrevistado para dar a oportunidade de lerem e

confirmarem o texto tomando conhecimento também do que iria constar no documento de dissertação. A todos os entrevistados foi dada a oportunidade de retificar e melhorar o texto à sua medida. A recolha de imagens foi feita através de fotografia, digitalização ou envio pelos entrevistados através do correio eletrónico. Estas imagens foram solicitadas com o objetivo de as analisar, apresentar uma área dentro do design de comunicação e mostrar diferenças entre entrevistados. Mostram também como o uso do esboço —comum a todos— pode ser um meio para alcançar a ideia criativa independentemente da idade, formação ou área que privilegiam dentro do design de comunicação, ou área que lhe está associada, como é o caso da ilustração. A entrevista teve também como objetivo perceber que suportes os entrevistados utilizam e como se articulam com a criatividade. O tema das tecnologias está presente em todas as entrevistas de forma a responder também às questões de investigação. Este tipo de entrevista permitiu-nos perceber as diferenças que existem na utilização do desenho como impulsionador das ideias em matérias como as que estudamos e como as tecnologias, suportes e técnicas podem beneficiar ou não o lado criativo do designer.

Todas as entrevistas estarão completas apenas nos anexos; neste capítulo será apenas realizada uma breve nota biográfica de cada entrevistado e uma síntese da entrevista. Serão também mostrados alguns esboços — como referido acima — e trabalhos finais fruto desses mesmos esboços com o intuito de sustentar a nossa investigação.

### 3.1. Guião de entrevista pessoal

Como foi referido anteriormente, a entrevista semi-diretiva é caracterizada pelo uso de um guião. O guião utilizado é constituído por oito questões base. As questões nem sempre foram colocadas de forma rígida e à letra. Foi dada a liberdade de resposta ao entrevistado, sem limite de tempo, para se obter mais informações. Todas as questões foram pensadas e cada uma tem a sua justificação e propósito.

O início das entrevistas começa sempre por uma introdução ao tema e uma questão pessoal adaptada a cada entrevistado que os obriga a pensar como se interessaram pelo uso do desenho e se alguém influenciou o seu percurso. Esta primeira pergunta é também de certa forma uma questão que lhes traz nostalgia e os faz discorrer sobre vários assuntos ligados ao desenho, como por exemplo a forma como aprenderam a desenhar. A seguir, perguntámos **“Quando lhe apresentam um problema, qual é a sua primeira ação? Visualiza logo alguma coisa “sua”, estabelece relações com outras**

**imagens existentes ou tende a investigar o problema primeiro?”** para conseguirmos compreender o percurso que o entrevistado faz a partir do momento em que o problema se encontra exposto. As respostas também irão revelar se as ideias surgem de imediato, sem recurso a um esboço prévio. A terceira pergunta, **“Assim que surge a ideia, qual a sua primeira reação?”**, tem como intenção saber se o entrevistado começa por esboçar no instante que tem a ideia ou se fica a pensar sobre o assunto. De seguida é perguntado **“Se esboça, em que suportes o faz?”**, questão sempre adaptada à resposta anterior e que, na maioria dos casos, é sucedida pelo inquérito aos suportes, no sentido de se perceber se há algum(ns) que interfira(m) ou facilitem a resposta criativa, se é o papel a deter a exclusividade nesta primeira fase de trabalho e se existem suportes, técnicas ou tecnologias que possam de alguma forma quebrar o fluxo da criatividade pela falta de manuseamento direto e sensorial dos materiais, por exemplo.

A quinta questão, **“Considera que o desenho tenha um papel importante na fase inicial de um projeto?”** é realizada com o objetivo de ouvir a opinião de cada entrevistado sobre a utilização do desenho em projetos de design, mais concretamente na fase inicial, nomeadamente quando recebe um *briefing* de um cliente.

A pergunta seguinte, **“Como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas no seu processo de trabalho?”**, pretende explorar o processo de trabalho de cada um, face às tecnologias que atualmente permeiam no nosso dia-a-dia, como por exemplo mesas de luz ou mesas gráficas, e compreender de que forma cada um as utiliza na geração da ideia.

A sétima questão elaborada foi **“Como define o seu processo digital em termos de desenho? É desenho? É menos desenho que aquele que faz sobre papel? Como os relaciona em termos plásticos, expressivos e até lúdicos?”** e procurou obter respostas concretas sobre o que é de facto o desenho digital e analógico e se existem diferenças entre os tipos de desenho. Inicialmente esta questão era dirigida apenas aos entrevistados que utilizassem primordialmente o digital, mas conseguiu-se adaptar a todos os entrevistados pois todos utilizam algum tipo de tecnologia.

A última questão planeada, **“Quando falamos em encontrar soluções criativas, considera o papel do desenho importante nessa procura?”**, nem sempre se colocou, pois os entrevistados ao longo das perguntas foram respondendo a esta questão, mas procurava finalizar a entrevista sem deixar margem para a ausência de resposta a esta questão crucial. A ordem das questões foi planeada, mas nem sempre seguida à risca pois conforme o decorrer das conversas a autora decidiu adaptar as questões aos temas que iam sendo explorados.

## 3.2. Escolha dos entrevistados

O objetivo das entrevistas, o de perceber como o desenho pode estar ligado ao design de comunicação na altura de solucionar um problema, com ou sem tecnologias, regulou os três critérios de seleção dos entrevistados:

**A idade**, com o fim de procurar várias visões sobre o tema, de diferentes gerações, e com isso obter mais e melhor informação sobre como é utilizado o desenho no processo criativo de cada um;

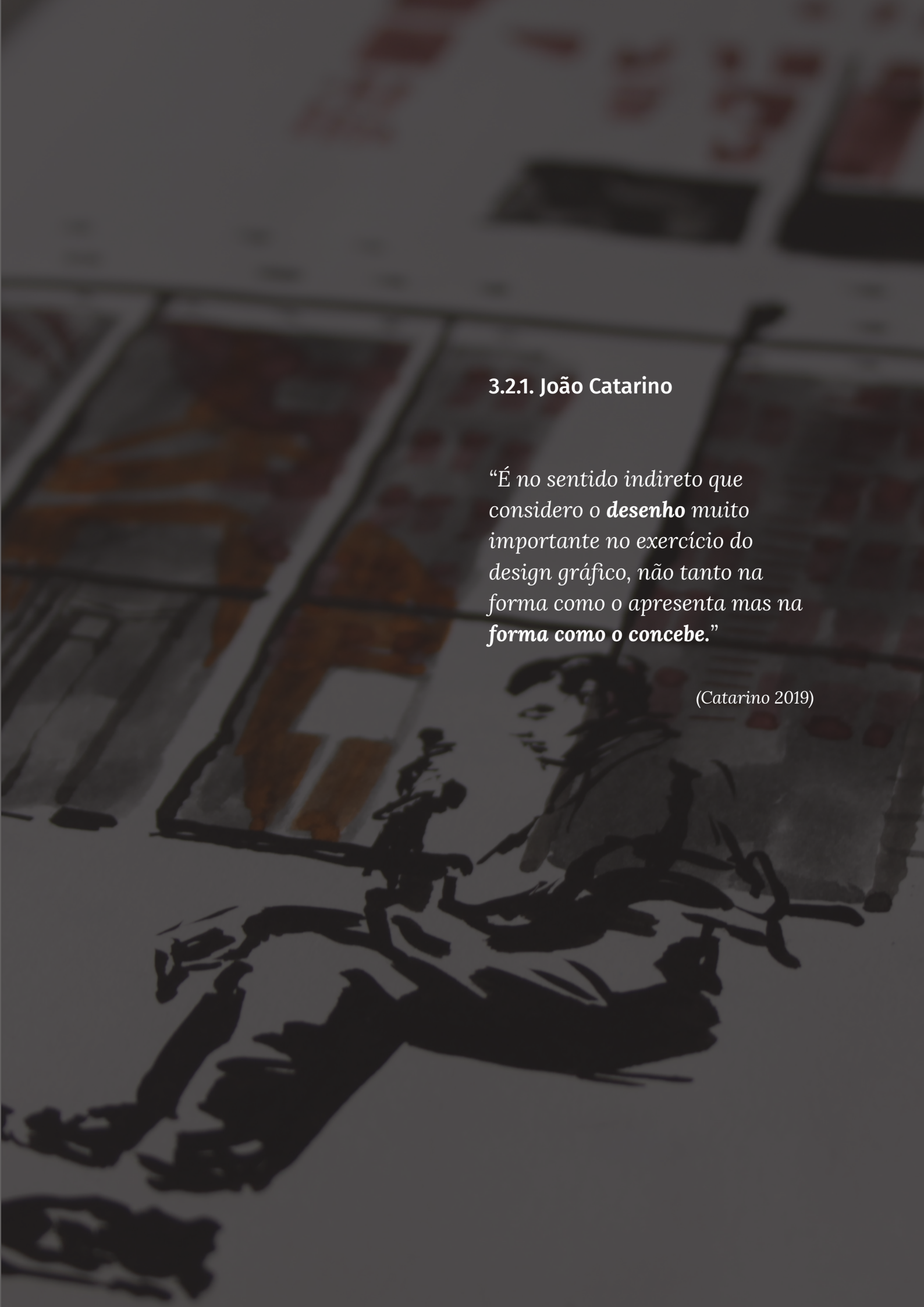
**A área de atuação**, pois importa aqui entender como nas áreas distintas do design de comunicação o desenho pode ou não servir como ferramenta auxiliar do pensamento criativo;

**A utilização dos meios digitais**, de forma a entender se os entrevistados se apoiam nestes meios na geração da primeira ideia ou se consideram que a entrada destas tecnologias no seu *primo pensiero* interfere ou não com a criatividade.

Embora se tenha conseguido quatro depoimentos, realizados no tempo útil desta dissertação, considerou-se um número relevante face ao tempo disponível e à qualidade das respostas obtidas.

Os profissionais da área que nos cederam gentilmente o seu tempo para a obtenção de informações foram: João Catarino, Mariana Baldaia, Pedro Gonçalves e Cristina Sampaio. A sua escolha prende-se com os critérios mencionados acima: as diferenças geracionais, resultantes da distribuição temporal das datas de nascimento dos entrevistados pelos anos 60, 70 e 80 do séc. XX (Baldaia, a mais nova, nasceu no ano em que Sampaio se licenciou); as distinções relativas às áreas de atuação, com cada um dos entrevistados a dedicar-se com predominância à ilustração ou ao cartoon, ao ensino do design, à animação, à multimédia ou ao design de cartazes; a utilização dos meios digitais, cuja utilização foi preponderante nos convites a Cristina Sampaio e Pedro Gonçalves, enquanto nos casos de Mariana Baldaia e João Catarino os resultados finais são dominados pelo prolongamento dos processos ditos ‘analógicos’. Ver como cada um concilia a primeira ideia e o primeiro esboço com as tecnologias subsequentes e como o desenho é utilizado em todo o seu processo criativo foi também um objetivo.

Entendeu-se que para complementar as entrevistas seria útil fazer um questionário não-anónimo de resposta rápida via Web (analisado adiante) para obter mais informações e procurar estabelecer algumas comparações que contribuíssem para responder a todas as questões de investigação e suportar a hipótese.



### 3.2.1. João Catarino

“É no sentido indireto que considero o **desenho** muito importante no exercício do design gráfico, não tanto na forma como o apresenta mas na **forma como o concebe.**”

(Catarino 2019)

Nascido em 1965 em Lisboa, João Catarino ingressou na escola António Arroio e licenciou-se em Design de Comunicação na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Colaborou com o jornal Público e ilustrou a semana ilustrada e as crónicas de Lisboa. Trabalhou também com alguns outros jornais e com canais de televisão. Atualmente é o monitor de cursos livres de ilustração na Faculdade de Belas-Artes de Lisboa e Professor de desenho no Ar.Co centro de Arte & Comunicação Visual situado em Lisboa. Leciona também algumas disciplinas de design, tipografia e ilustração na Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha. É reconhecido nacional e internacionalmente pelos seus diários gráficos e é coautor de “Diários de Viagem em Lisboa” e de “Tanto Mar”. É também autor do livro EN2. Além da sua atividade, redige também um blog sobre os seus desenhos, chamado “Desenhos do dia”, onde expõe vários esboços em diários gráficos com pequenas descrições.

João Catarino foi o nosso primeiro entrevistado. No dia dezassete de Julho de dois mil e dezanove por volta das três e meia da tarde, abriu gentilmente a porta do seu atelier para uma conversa sobre o tema desta dissertação. Num ambiente familiar, o entrevistado recebeu a autora com atenção e interesse pelo tema e iniciou-se a conversa pela primeira pergunta (ver tópico 3.1). Após entendermos que a sua maior influência na prática do desenho se situou na infância, tendo sido o seu pai, soubemos que Sebastião Rodrigues também teve impacto na sua vida. Quando passámos para a segunda questão João Catarino revelou-nos algo interessante para o tema da investigação — que a ideia é sempre uma imagem e o desenho um meio para a descodificar: “É através depois do desenho que não só nos mostra a ideia como se transforma no elemento gerador de novas ideias, ou seja, através do desenho e de pensar com o desenho as ideias tendem a fluir” (Catarino 2019).

Na terceira questão imposta pelo guião apercebemo-nos que a fase da incubação, que Wallas define na sua descrição do processo criativo, está presente. O entrevistado revela que as ideias surgem em momentos sem pressão do trabalho, mas sempre após uma investigação sobre o problema. Outro tema que aparece é o fator curiosidade e a importância que tem na geração da ideia: “A curiosidade atua também em consonância com a questão da observação e a observação é o desenho que dá forma ao que observamos de uma maneira particularmente atenta e intensa” (Catarino, 2019). Este aspecto é também abordado em Bernardo (2014, p. 96) quando fala num “olhar intrigado” e na observação:



“Assim, as potencialidades expressivas e comunicativas, a vários títulos, de um desenho, dependem em muito da estrutura de perguntas que o sujeito terá sabido erguer, melhor ou pior, à volta de um tema.” (Bernardo 2014,p.96)

No decorrer da conversa, é abordado também o diário gráfico como um suporte onde esboça na maioria das vezes. Ao ser questionado sobre a existência de algum suporte que possa interferir com a criatividade diz-nos que sim: suportes grandes e mais caros fazem o designer ter receio da folha branca, um bloqueio combatido pela prática contínua do desenho. Para João Catarino, a fase inicial deve passar pelo desenho, embora existam exceções onde o designer pode optar por se apoiar em desenhos já realizados, ou a primeira ilustração que realiza ser a própria narrativa de um cartaz, por exemplo. Sem a interrupção da autora, o entrevistado discorreu sobre o tema das tecnologias:

“Isto quer dizer que há muitos designers hoje e alunos meus que tem dificuldade em começar um projeto através do esboço, mas eu tento sempre levar essa ideia do esboço prévio mesmo para as pessoas que estão sempre a trabalhar diretamente no computador, porque continuo a acreditar que não há nada que ligue mais diretamente o cérebro e a mão.” (Catarino 2019)

O entrevistado considera importante o papel do desenho na procura da solução criativa independentemente da tecnologia utilizada — digital ou analógica. Todavia, no seu processo de trabalho, utiliza mais o desenho analógico no início dos projetos e concilia depois com ferramentas digitais, como o Adobe Illustrator. O entrevistado afirma que as tecnologias digitais são, porém, fundamentais no processo de edição. Ao questionar a sétima questão do guião, o designer refere algo importante que passamos a citar:

“Eu ligo o desenho e a palavra “desenho” à relação que se tem com a pressão do instrumento sobre uma superfície com aquilo que se chama meios riscadores de maior precisão, que se aproximam mais do desenho, dos vincos e das arestas e os outros meios os pincéis e as espátulas menos analíticos que se aproximam mais da pintura, das superfícies e do preenchimento. Sabemos também que não podemos colocar em caixinhas estas duas formas

de expressão que tanto se cruzam. Mas há de facto uma ideia ligada à incisão e ao rigor, pela pressão que um instrumento pontiagudo exerce sobre uma superfície. Há também uma relação do desenho com o a escrita que vem do movimento com o aparo, e aí prende-se de facto à sensação de que o tato está muito presente. No desenho vetorial no computador isso não se torna evidente, não sentimos que seja desenho no sentido do pré-conceito cultural da palavra que define o resultado do ato de desenhar, mas é de facto também desenho.” (Catarino 2019)

Embora o seu processo de trabalho se concentre na forma mais analógica de desenhar, o designer reconhece a potencialidade das tecnologias e o esboço digital não deixa de ser desenho. O que existe é diferenças na utilização dos meios e técnicas. Para finalizar a entrevista foi colocada uma questão sobre uma disciplina de nome Desenho Gráfico que o entrevistado conheceu de perto. Consistia na utilização do desenho na construção da narrativa do design. Quando questionado sobre a importância dessa disciplina na formação de um designer de comunicação responde com certeza “Eu acho que faz todo o sentido e tem toda a relevância e se calhar hoje até mais do que nunca” (Catarino 2019). É ainda mencionada a transversalidade do desenho a diversas áreas quando se abordou as viagens de António Pinto Bastos, num artigo publicado recentemente na revista do Expresso. O desenho outrora já fora usado como substituto da fotografia. Conseguimos compreender a visão do entrevistado. Podemos até mesmo dizer que a conseguimos sentir. Foram tiradas algumas fotografias à parede do seu atelier cheia de trabalhos realizados pelo próprio e a diários gráficos, com o consentimento do entrevistado. A prática do desenho faz com



**Fig.52** Cartaz e desenhos de João Catarino.  
Fonte: Fotografia da Autora.



que o designer ganhe cada vez mais aptidões. Mostramos outro exemplo na **figura 53** de um cartaz composto por letras e ilustração. É um cartaz que anuncia o Estoril Surf Festival 2017 e onde se vê claramente como o designer concilia as tecnologias com o seu processo de trabalho. Embora o desenho tradicional esteja sempre presente, ele é digitalizado e trabalhado no Adobe Illustrator para as formas serem transformadas em elementos vetoriais. As cores planas articulam aspectos da visualidade com exigências da composição gráfica, dado que as suas ilustrações resultam de uma prática diária do desenho no diário gráfico, o que permite construir um vasto repertório da experiência direta. [fig. 53,54 e 55] Através dessa prática o designer consegue ter a capacidade para traçar de imediato a ideia, que depois é transferida para o digital. Podemos dizer que o material que mais serve a João Catarino é o pincel e a tinta da china.

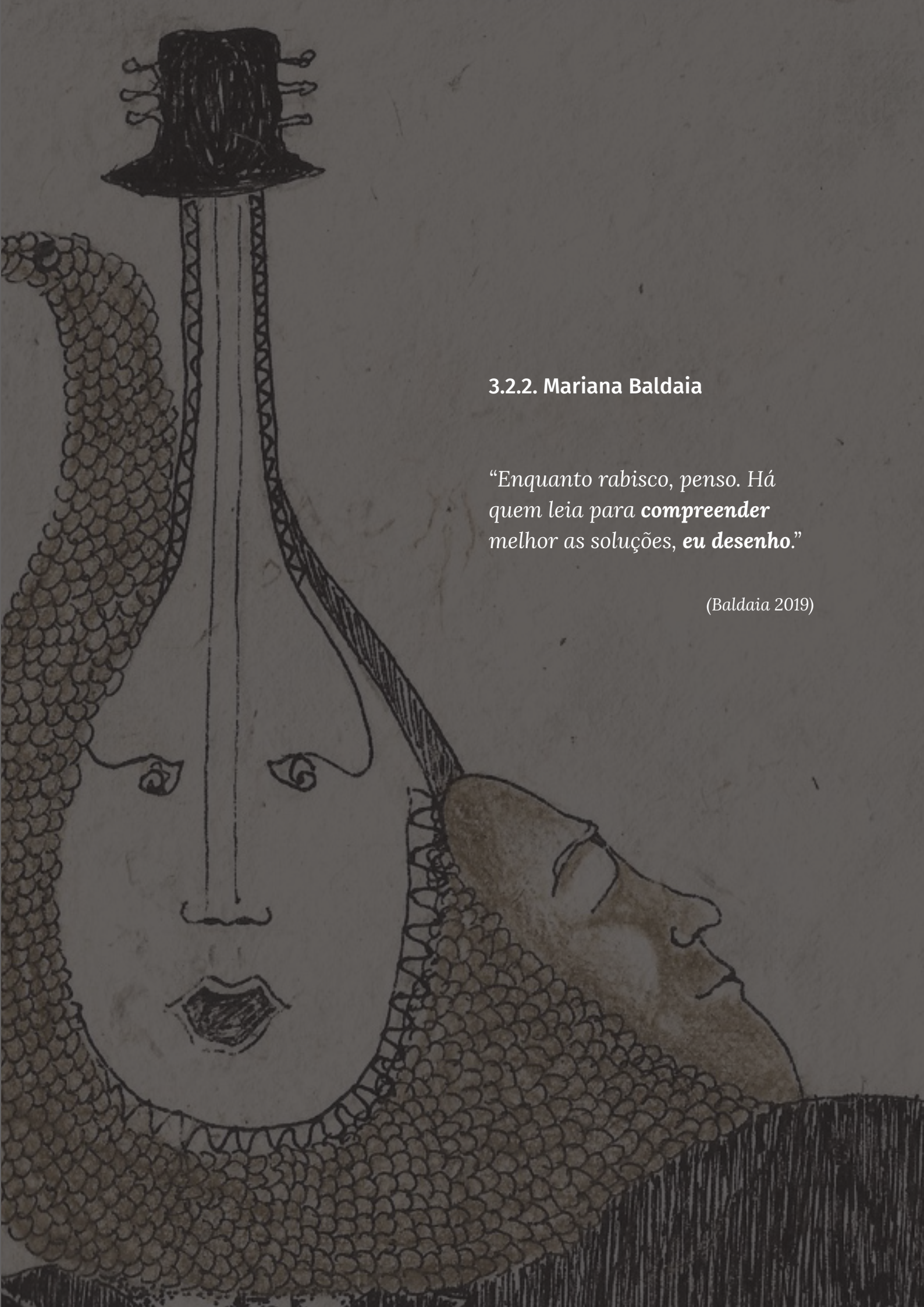
De acordo com o designer, quanto mais desenhamos mais o nosso banco de imagens mentais cresce, e isso faz com que a pessoa esteja mais apta para qualquer desafio que lhe seja proposto, pois já viu, já descobriu e já desenhou, portanto saberá encontrar mais depressa uma solução criativa.

**Fig.53** Cartaz Estoril Surf Festival de João Catarino, 2017.  
Fonte: Fotografia da Autora.



**Fig.54 e 55** Cima: Sketchbook de João Catarino.  
Fonte: Fotografia da Autora.  
Baixo: Sketchbook de João Catarino.  
Fonte: Fotografia da Autora.





### 3.2.2. Mariana Baldaia

*“Enquanto rabisco, penso. Há quem leia para **compreender** melhor as soluções, **eu desenho.**”*

*(Baldaia 2019)*



Em 1985, em Alcabideque, nasce Mariana Baldaia. Licencia-se no ano de 2009 em Design Gráfico pela E.S.A.D. de Matosinhos no Porto e no mesmo ano vence o concurso poster art, super bock, unicer. 40 horas em festa em Serralves e ganha o prémio público de fotografia black & white da universidade católica do Porto. No ano seguinte é finalista do concurso de cartazes de design vs poverty e participa na mostra de cartazes free press international competition, graphic players em Itália. Em 2011 opta por tirar uma pós-graduação em Ilustração na E.S.A.P. em Guimarães e expõe os seus trabalhos em feiras de ilustração. É vencedora do concurso “jovens criadores 2012” na área da ilustração e torna-se co-fundadora da fanzine trimestral VHS#17. No ano de 2013 expõe em vários locais e é convidada para a 1ª edição da bienal de cartazes em Itália. Vence o concurso “lotaria à portuguesa!” e é selecionada também para a bienal de cartazes na Bolívia. É premiada com o bronze com um cartaz “festival de cinema independente de Massachusetts” pelo film festival posters em 2014 e selecionada para a trienal de cartazes na Finlândia. Participa também na ilustração de paragens de autocarro em conjunto com a câmara municipal de Guimarães. No ano de 2015 é selecionada para a trienal de cartazes de Trnava e para a bienal de cartazes da Bolívia. É ilustradora convidada nas Quintas de Leitura com Manuel Alberto Valente em 2016. No ano seguinte é novamente selecionada para a bienal de cartazes da Bolívia e para as Quintas de Leitura com Inês Lourenço e Daniel Maia Pinto. Expõe com curadoria da galeria oitavo, no hospital maria pia com a exposição “déjà-vu” e em 2018 é selecionada para a bienal de cartazes do México e expõe no palacete viscondes Balsemão no Porto e na galeria oitavo no seu primeiro aniversário. Atualmente vive e trabalha no Porto.

No dia dezoito de dois mil de dezanove por volta das oito e trinta e cinco da tarde foi enviado um primeiro email a Mariana Baldaia a mostrar o interesse da autora pelo trabalho da designer e a propor uma entrevista. No mesmo dia a autora obteve uma resposta positiva por parte da designer. Mariana Baldaia aceitou fazer a entrevista através do correio eletrónico e, apesar da distância que separa a entrevistada da autora, conseguiu-se respostas concretas sobre o tema. Foi enviado um documento com as perguntas do guião e algumas acrescentadas pela curiosidade, como se de uma conversa falada se tratasse.

O início da entrevista começa pela entrevistada a referir que o interesse pelo mundo do visual surgiu devido ao irmão João, através da fotografia. São mencionados também dois professores, João Faria e Rui Mendonça, que fizeram com que a designer escolhesse um rumo após ter chumbado no primeiro ano de faculdade. A partir daí, Mariana Baldaia começou a interessar-se pelo design de cartazes, embora a relação com o desenho não fosse a melhor: “Nesta fase ainda não gostava de desenho, mais uma vez,

por achar que só havia desenho acadêmico, rigoroso e realista. Foi só no ano seguinte a terminar o curso que me permiti dar uma hipótese ao desenho.” (Baldaia 2019). O interesse pelo desenho surge após convívio com arquitetos, “Certo dia, um dos arquitetos estava a fazer o terreno de uma maquete em cortiça e atirava para cima da minha mesa os restos. Olho para esses restos e remetem-me a formas, assim como quando somos miúdos e procuramos formas nas nuvens.” (Baldaia 2019). Doravante todos os seus projetos de design passaram a ter o desenho como base de trabalho. A entrevistada liga também as suas vivências pessoais ao ato de traçar e confessa-nos que tenta sempre transmitir um pouco de si a um trabalho que seja proposto, como o exemplo que nos fornece do cartaz para o festival Mûsiqât 2017. Nicolaidis em 1992 na introdução do seu livro *The natural way to draw* dizia: “*The impulse to draw is as natural as the impulse to talk.*” (Nicolaidis 1992, p.XIII) Seguindo o fio a esta ideia, avançamos que o desenho se substitui muitas vezes à palavra, constituindo uma alternativa de comunicação quando as palavras nos falham. Isto aplica-se ao trabalho de Mariana Baldaia: o que não mostra com palavras mostra-o no desenho e nos cartazes, que constituem uma forma natural para a designer exprimir emoções. À segunda questão do guião, Mariana Baldaia refere que não faz apenas uma versão de cartaz, portanto começa por verificar se já tem algum material que possa servir para o novo problema. A sua primeira ação é investigar o problema proposto, onde podemos encontrar semelhanças também com o modelo de Wallas sobre o processo criativo na fase da preparação. Após a ideia surgir, a designer começa por esboçar ou fotografar e confessa que não dá uso ao computador nesta fase inicial de projeto. Quanto aos suportes, utiliza maioritariamente cadernos que depois chega a digitalizar. Na quinta questão imposta pelo guião, Mariana Baldaia confirma que é através do gesto que procura a ideia e muitas vezes é através do ato de traçar que encontra múltiplas soluções para diversos projetos. O processo de trabalho da designer é realizado através do desenho tradicional e depois transferido para o computador. Se necessário, a designer imprime e volta a contornar e a pintar formas de modo tradicional. No decorrer da leitura da entrevista, conta-nos que o desenho na procura de soluções criativas é importante e dá como exemplo as crianças quando desenham: “Para as crianças uma figura humana, em desenho, não tem que corresponder às proporções certas, têm uma criatividade e uma maneira de ver o mundo que nós, com as nossas vivências já nos limitam quando

---

<sup>24</sup> T.A. :O impulso de desenhar é tão natural como o impulso de falar.”

nos queremos expressar” (Baldaia 2019). Como já vimos nesta dissertação, o pensamento lateral de De Bono aplica-se a esta situação. Quanto à penúltima questão imposta pelo guião (3.1), a designer responde que tudo é desenho e admite que existe uma maior facilidade na economia de tempo e meios. No entanto, é com o desenho tradicional que continua a trabalhar, pois considera que tem um lado mais humano. Usa diários gráficos, para ela uma necessidade, e é neles que esboça algumas ideias como a **figura 57**, que apresenta um esboço do cartaz *Mûsiqât 2017*.

A entrevistada cedeu-nos gentilmente os seus esboços e estudos de cor para que pudéssemos mostrar o caminho que percorre desde o diário gráfico até ao computador. Note-se que a **figura 58** já é um esboço mais elaborado, mas ainda não contém cor ou elementos definitivos.

Através das imagens fornecidas percebemos que alguns elementos vão mudando de forma como os olhos do rosto que se encontra centrado ou o nariz do rosto que se encontra no ombro e no final da cobra. O desenho aqui tem um papel fundamental na procura da melhor forma e da melhor maneira de demonstrar visualmente o que ocorre no pensamento. É introduzida depois a cor para dar volumes e de seguida o desenho é transferido para o computador para organizar o espaço, colocar as letras e aperfeiçoar o desenho. Podemos dizer que o estudo é o desenho que mais auxilia a designer, pois como podemos observar nas **figuras 59 e 60** é através do estudo intensivo de linha, mancha e cor que a Mariana compõe os seus objetos finais.

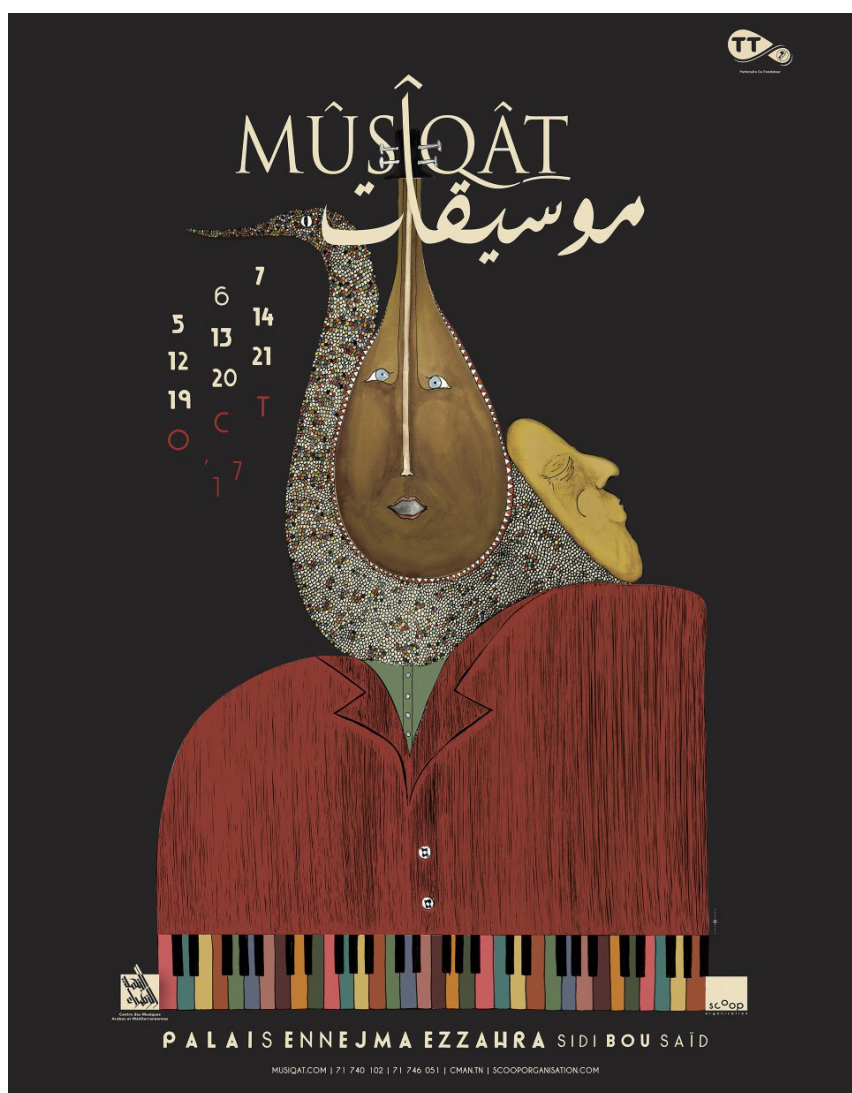


**Fig.57** Esboço do cartaz *Mûsiqât 2017* de Mariana Baldaia.

Fonte: Fotografia da Autora.



**Fig.58, 59 e 60** Esquerda:  
Estudo cartaz Mûsiqât 2017.  
Fonte: Digitalização da designer  
Mariana Baldaia.  
Meio: Estudo de cor do cartaz  
Mûsiqât 2017.  
Fonte: Digitalização da designer  
Mariana Baldaia.  
Direita: Estudo de cor do  
cartaz Mûsiqât 2017.  
Fonte: Digitalização da designer  
Mariana Baldaia.

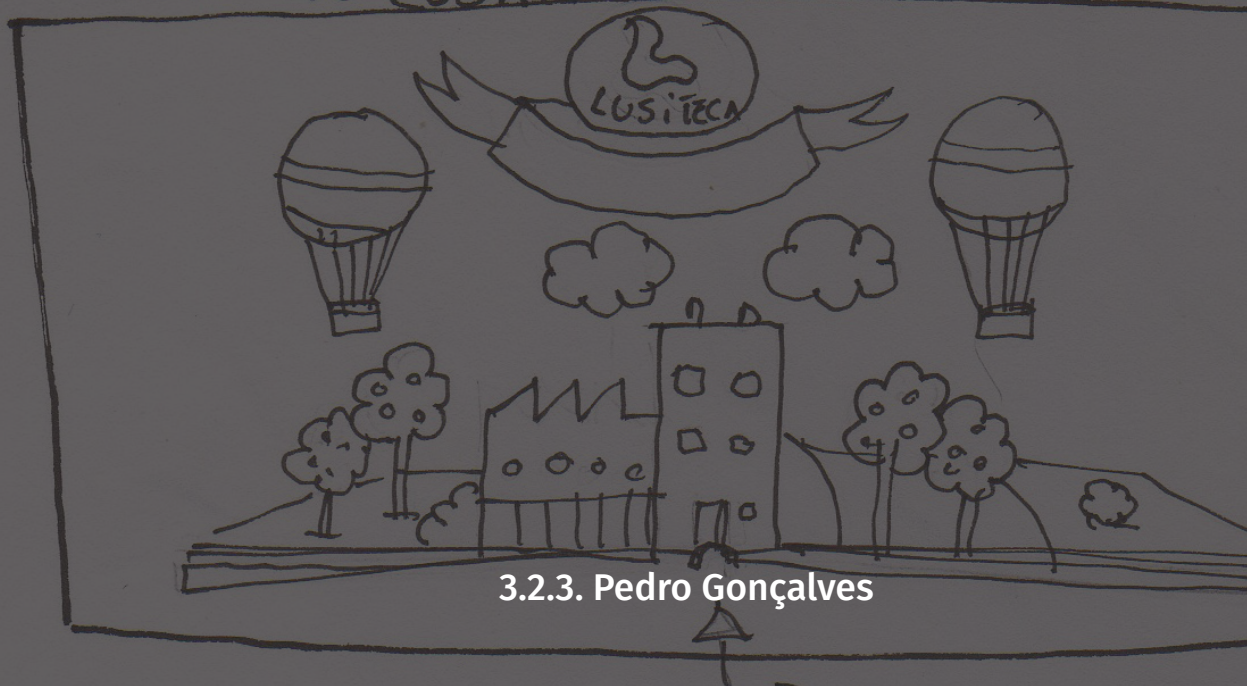


**Fig.61** Cartaz final Mûsiqât  
2017.  
Fonte: Digitalização da designer  
Mariana Baldaia.





BEM-VINDOS AO LUGAR MAIS DOCE DO MUNDO

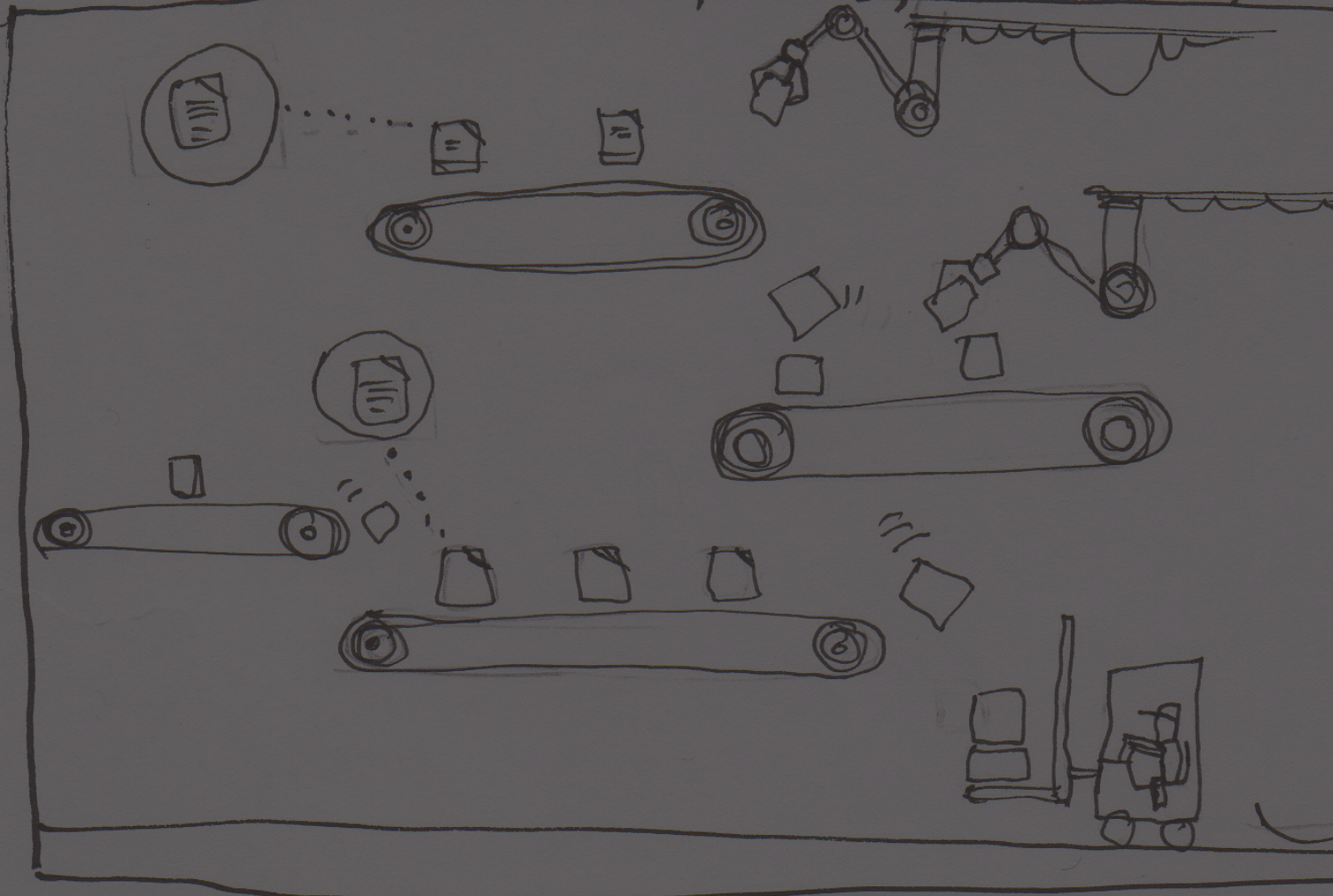


3.2.3. Pedro Gonçalves

“Pode ser um rabisco, mas aquilo  
para nós no fundo é o **sumo da  
composição.**”

(Gonçalves 2019)

NESTA FÁBRICA DE SONHOS, TODOS OS DIAS  
EM FORMA DE REBUÇADOS, PASTILHAS, CHOCOLATES



E AÍ, O MÉRITO É TODO DOS NOSSOS MAIORES  
E DEDICADOS

Nascido no ano de 1977 em Braga, Pedro Gonçalves aventurou-se pelo mundo da arquitetura antes de conhecer o design. É na Universidade Lusíada de Vila Nova de Famalicão que tem o seu primeiro contacto com o desenho e com a arquitetura, mas acaba por licenciar-se em Multimédia e Design no Instituto Politécnico de Tomar.

No decorrer do tempo vai trabalhando como designer e ilustrador até fundar com o seu irmão o estúdio HomemBala onde atualmente é diretor criativo. Ganha vários prémios entre os quais o 1º lugar da ILUSTRA\_PORTUGAL/ETIC 2007, o prémio de *Award of Excellence da Communications Arts* 2008, em conjunto com o seu irmão Nuno Gonçalves. Os dois ganham também o bronze na categoria *digital & interactive media/ melhor motion graphics* no Clube de Criativos de Portugal em 2009 e em 2016 ganham a mesma categoria com o filme *TAP & Maintenance & Engineering*.

No dia vinte e quatro de Julho de dois mil e dezanove por volta das três horas da tarde, Pedro Gonçalves cede-nos uma hora do seu tempo no escritório do estúdio HomemBala situado em Lisboa. A conversa inicia-se com a explicação do tema de dissertação e de seguida o designer refere de imediato: “Sim, na nossa área o desenho é bastante importante porque nós aqui trabalhamos também com filmes(...)” (Gonçalves 2019). É de referir que o estúdio HomemBala atua mais na área da publicidade e através da multimédia conta histórias que envolvem o cliente e o público. Trabalhou com empresas conhecidas, como por exemplo a MTV, a McDonald’s, a Navigator, o CanalQ, a NOS, a Novabase e a TAP, entre outras marcas que ajudou a criar, como o Euro 2016 e 2020, o MyKubo e o CanalQ. Mais à frente veremos esboços do designer e como depois resultam em filmes produzidos pela equipa HomemBala tal e qual como Pedro Gonçalves planeou no papel. No decorrer da entrevista foi colocada uma questão sobre a sua formação, mais concretamente se o designer teve contacto com a disciplina do desenho durante esse tempo. O designer responde que foi no curso de Arquitetura que obteve um maior convívio com o desenho, porque depois na licenciatura que acabou a finalizar, de Design e Multimédia, apenas tinha contacto com o desenho através de disciplinas como projeto de design. Embora não existisse um contacto direto com uma disciplina de Desenho na sua licenciatura, o designer confessa que tentava trazer o desenho sempre quando possível para o seu processo criativo, pois segundo o entrevistado através do ato de traçar consegue-se representar ideias difíceis porque existe uma outra “flexibilidade e mobilidade”.

À segunda pergunta imposta pelo guião, o designer diz-nos que estabelece relações com imagens primeiro antes de investigar o problema, embora



depois exista sempre a investigação sobre o que o cliente pretende, a procura de referências e os esboços realizados em papel ou no digital. Esta resposta leva-nos a refletir, uma vez mais — pois também foi abordado este tema na entrevista de João Catarino —, sobre as referências visuais ou esboços num diário gráfico que um designer deve colecionar ao longo tempo para facilitar depois o seu trabalho.

O designer utiliza para desenhar digitalmente na maioria das vezes os programas de computador existentes com o auxílio da caneta ou do rato, mas refere que trabalhar diretamente no computador interfere com a sua criatividade porque “o desenho é muito mais vetorial. As formas são muito mais simples. É a mesma coisa que usar uma caneta de tinta da china e usar um pincel, o resultado final é diferente. A partir do momento em que temos uma coisa que tem ângulos retos e coisas direitas acaba a interferir” (Gonçalves 2019). Por isso, muitas vezes, ao “rabiscar” surgem as ideias. Todavia, o desenho digital para o designer economiza bastante o tempo que se tem para um dado projeto embora acrescente que,

“Existe uma dispersão e geram-se dúvidas, e às vezes no desenho tradicional quando estamos a acabar temos de ter uma dose de convicção maior e noção também do que se está a fazer, porque aquilo respira um bocado. No digital pode-se fazer tudo, mas a maneira como se lá chega é diferente. Vou dar um exemplo, nós queremos ter uma linha ou uma mancha com uma certa força, pega-se no pincel e tinta, faz-se aquilo 3 ou 4 vezes até acabar por sair como queremos. Agora, fazer isso no digital é muito difícil, ou se vai procurar qualquer coisa e tentar copiar. Tem muito que ver com a expressão da forma. O digital dá para apagar muito e fazer muito mais texturas, mas a expressão é completamente diferente.” (Gonçalves 2019)

Na quinta questão do guião, o designer refere que na área da animação e publicidade o desenho tem sempre um papel fulcral pois o *storyboard* é a base. A sexta questão é colocada depois e percebemos que o designer tem um processo bastante diferente do que analisámos até agora. Pedro Gonçalves muitas vezes esboça no computador e só depois passa para o papel e começa a esboçar por cima, de modo a obter a ideia que lhe vai na mente. Retiramos daqui uma sensação de que o computador no seu processo criativo muitas vezes é o que motiva o uso das ferramentas analógicas. Existe uma mistura de técnicas e ferramentas, tanto digitais

A entrevista finaliza com o designer a mencionar que o sentido da visão estimula o sentido do tato e é neste sentido que o modo analógico de esboçar ainda é importante no processo criativo dos designers e até mesmo na apresentação de um projeto ao cliente:

“Depois cada um têm a sua visão, mas a bem ou a mal o processo é importante, cada vez mais. A nível dos clientes, quando a ilustração segue para o cliente tenta ir o mais acabada possível por que a capacidade de representação do cliente é pouca.”  
(Gonçalves 2019)

Pedro Gonçalves cedeu-nos alguns dos seus esboços de alguns projetos feitos com a equipa HomemBala e ao observarmos os seus esboços em simultâneo com os filmes que estão no site *homembala.com*, percebemos que pouca coisa se altera desde o esboço da ideia até à introdução da ilustração digital. Retirámos alguns frames do filme *Love Matters* e digitalizámos os esboços do designer Pedro Gonçalves para ilustrar a evolução do esboço até ao produto final. Percebemos que, através do esboço, o designer faz a narrativa do pequeno filme e também notamos como o desenho em conjunto com o texto consegue transmitir a ideia. São linhas que traçam o pensamento do designer que vão dar origem à animação, feita também com linha e cor no computador.

**Fig.63,64 e 65** Esboços de Pedro Gonçalves para o filme *Love Matters*.  
Fonte: Esboços cedidos pelo designer Pedro Gonçalves e digitalizados pela autora.



**Fig.66** Sequência de Frames do filme Love Matters.  
Fonte: Homembala.com







### 3.2.4. Cristina Sampaio

*“O meu desenho vive da  
simplicidade e da força da ideia.”*

(Sampaio 2019)

cristina

Cristina Sampaio nasce em 1960 em Lisboa. Em 1985 licencia-se em Pintura pela Faculdade de Belas-Artes de Lisboa. Ilustra livros infantis e trabalha como ilustradora e cartoonista para diversos Jornais portugueses e internacionais como o Público, o Expresso, o *New York Times*, o *Wall Street Journal* ou o *Courrier International*. Tem exposto frequentemente o seu trabalho em Portugal e no estrangeiro, incluindo Brasil, Alemanha, França, República Checa e Grécia. No ano de 2002 e 2005 é-lhe atribuído o *Award of Excellence pela Society of News Design*. Mais tarde, em 2006, recebe o prémio Stuart de desenho de Imprensa na categoria de Cartoon/Caricatura. É também atribuído a Cristina Sampaio em 2007 o primeiro prémio no *World Press Cartoon* na categoria de cartoon. É premiada em 2009 na categoria de Melhor Ilustração para livro infantil no Festival Internacional de Banda desenhada da Amadora. Atualmente continua a fazer ilustrações para alguns jornais portugueses, como por exemplo o Público. A sua última exposição decorreu no ano de 2019 em Setúbal.

Foi no dia vinte e nove de Julho de dois mil e dezanove pelas três horas da tarde que Cristina abriu a porta da sua casa em Lisboa para uma breve entrevista. A conversa inicia-se como todas as outras, com a explicação do tema e com uma pergunta pessoal sobre como a entrevistada aprendeu a desenhar e se teve alguém que a influenciasse nesse sentido. A entrevistada respondeu que a revista Tintim foi a sua primeira grande influência, todavia os pais da ilustradora apoiaram no que puderam este seu percurso pelas artes. À segunda pergunta do guião, Cristina responde que em trabalhos mais extensos (a entrevistada define trabalhos extensos por trabalhos que requeiram mais reflexão e tempo) todos os pormenores do problema são discutidos muitas vezes com o cliente e as ideias surgem logo na mente da ilustradora após um *briefing*. Todavia diz-nos:

“Claro que temos de refletir, mas eu acho que isto é um pouco como qualquer profissão: quanto mais experiência mais facilidade se tem de resolver questões e os processos são quase inconscientes. Não há propriamente um método a seguir. Quando comecei a trabalhar tinha aquele pavor da folha branca, agora já não me acontece.” (Sampaio 2019)

Na terceira questão imposta pelo guião a entrevistada confessa que pensa muito em abstrato, a ideia fica na mente e só depois é que costuma esboçar. Quando a ideia surge muitas vezes é em alturas em que se encontra relaxada. No decorrer desta resposta percebe-se mais uma vez as fases do



processo criativo de Wallas, como a incubação e a iluminação são comuns a todos os entrevistados e pessoas criativas. Cristina Sampaio compara a reflexão e o momento eureka com um puzzle: após a investigação surge um momento em que nos apercebemos o que faz sentido ou não, “é como ter um puzzle, depois coloca-se a última peça e o resultado torna-se claro” (Sampaio 2019).

A entrevistada diz-nos que não existe suporte que interfira com a sua criatividade, embora conceda que possa haver uma interferência dependente do gosto de cada um. Conquanto o seu produto final seja um desenho, quando surge a ideia, esta já é muito definida na sua mente, o que torna todo o processo de construção mais fácil, “Eu trabalho muito sobre um desenho, mas é porque justamente tenho uma ideia muito definida daquilo que quero e tenho de chegar lá. Eu não me deixo levar pelo desenho, eu conduzo o desenho” (Sampaio 2019).

Durante a entrevista, é abordado o assunto do computador e do desenho digital e observa-se que a entrevistada tem uma visão clara deste tipo de desenho:

“O desenho é a ação através do instrumento sobre o suporte para construir uma imagem, ponto. Ora bem, o computador não faz isso mesmo? Eu não carrego lá num botão a dizer nariz, pé ou automóvel. De facto, há essas bases de imagem, mas o computador é uma forma de finalizar, tal como eu ainda não trabalhava em computador e fazia exatamente o mesmo esboço a lápis e papel, muitas vezes sim, usava mesa de luz para aperfeiçoar composições, e depois passava a tinta da china. Agora, em vez da tinta da china passo a computador. E coloria a guache, agora a cor é no computador. O computador é um instrumento como outro qualquer, não vejo diferença.” (Sampaio 2019)

Cristina Sampaio considera que o computador veio facilitar processos, mas não veio substituir algumas técnicas como as aguarelas ou o carvão. Perguntámos também à entrevistada o que a entusiasmou no computador para ser das primeiras pessoas a utilizar este tipo de desenho digital em Portugal e a resposta foi simples. Cristina Sampaio começou a trabalhar para o jornal do sindicato dos professores e aí teve o seu primeiro contacto com um Mac. Depois começou a trabalhar para o Público e teve de aprender a desenhar em computador, pois o Público pretendia ser o primeiro jornal a ser feito exclusivamente em computador. A entrevista finaliza com a artista

a descrever como era o processo de trabalho nesses tempos onde fazia desenhos no modo artwork do ilustrador e era guiada apenas através de linhas que geravam grande confusão para quem via. Cristina retira também uma breve conclusão, comum a todos os entrevistados, que passamos a citar:

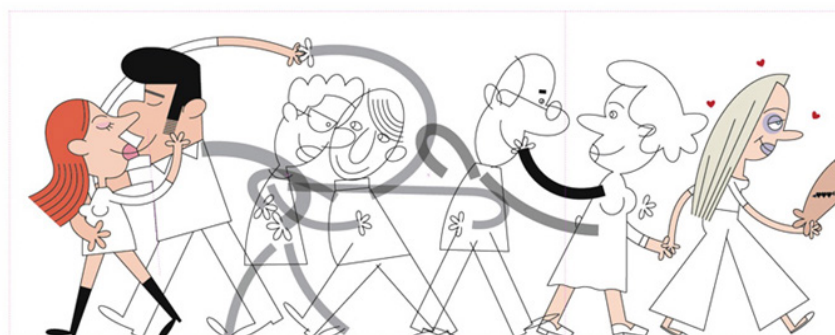
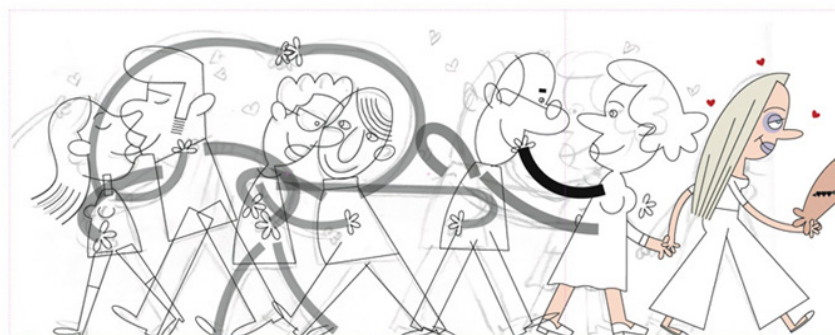
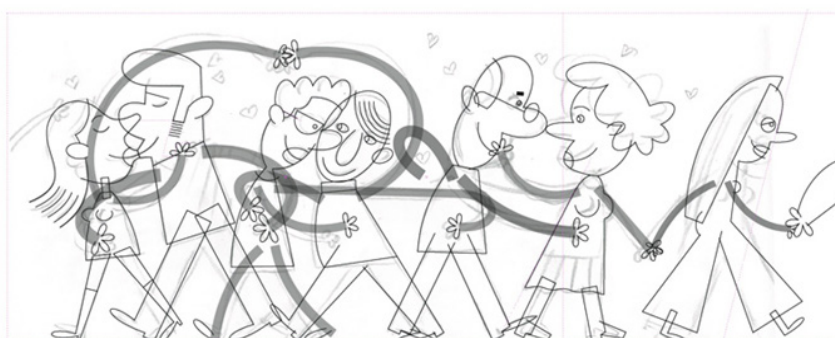
“Pensando sobre isto, é mais fácil pensar utilizando a mão, [o lápis sobre o papel] porque existe uma maior facilidade no gesto do que aquela que existe no computador, é “aquela coisa direta”. Porque o desenhar com o computador, sobretudo no Illustrator, exige um esforço mental muito grande, é tudo muito abstrato.” (Sampaio 2019)

Cristina Sampaio através do correio eletrónico cedeu-nos esboços que fez de algumas ilustrações realizadas para jornais e exposições. Apercebemo-nos que de facto as suas ideias são bastante definidas e que através do traço a ilustradora tenta definir formas concretas do que está a ver na sua mente. Nas imagens que mostramos [Fig.68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79] podemos observar a evolução desde o esboço no papel do trabalho *Poliamor*, passando pelo esboço em computador, até à colocação de cor e definição de formas. Constatamos que a imagem que aparece a Cristina Sampaio na mente é bastante fiel ao desenho final. [Fig.80]



**Fig.68 e 69** Esboços de Cristina Sampaio para a ilustração *Poliamor*.  
Fonte: Arquivo de Cristina Sampaio.

**Fig.70, 71, 72 e 73** Evolução dos esboços de Cristina Sampaio para a ilustração Poliamor. Fonte: Arquivo de Cristina Sampaio.





**Fig.74, 75, 76 e 77** Evolução dos esboços de Cristina Sampaio para a ilustração Poliamor.

Fonte: Arquivo de Cristina Sampaio.





**Fig.78 e 79** Evolução dos esboços de Cristina Sampaio para a ilustração Poliamor.

Fonte: Arquivo de Cristina Sampaio.



**Fig.80** Ilustração final Poliamor de Cristina Sampaio.

Fonte: Arquivo de Cristina Sampaio.



## 4. Questionários

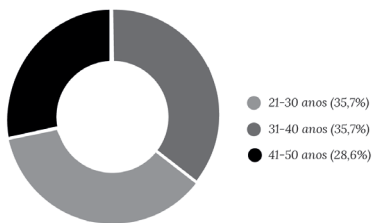
Para esta investigação considerou-se importante o recurso a um método de pesquisa não-intervencionista como os questionários para a obtenção de mais resultados sobre o tema da dissertação. Este método tinha também como objetivo alcançar várias pessoas que se dediquem a matérias de design no mercado de trabalho. Optou-se por um questionário não anonimizado para existir a possibilidade de citar os participantes e principalmente devido ao tema que a investigação trata. Cada indivíduo tem a sua forma de trabalhar e de utilizar o desenho nas mais variadas formas, assim como a sua própria visão sobre o tema; nesta dissertação quisemos preservar e observar isso mesmo, encorajando a abertura e o contra-exemplo, tanto aos entrevistados como aos participantes no questionário de se expressarem. O questionário começa com uma breve introdução ao tema da investigação informando o leitor que está prestes a responder a um questionário que não é anónimo. Começando com uma pergunta onde o leitor confirma que toma conhecimento dos objetivos da investigação e que autoriza o uso dos seus dados apenas para este fim. De seguida, perguntamos o primeiro e último nome do designer e a idade. Após as perguntas de identificação pessoal seguem-se perguntas sobre a área de atuação dentro do design de comunicação e perguntas sobre a formação de cada um. Apesar da dificuldade de análise de questões abertas considerou-se necessário incluí-las neste questionário, pois trazem respostas inesperadas e ricas que contribuem para a investigação. São colocadas também questões de carácter fechado (escolha múltipla). O questionário tem cerca de 17 questões, mas todas elas pensadas para serem de rápida resposta.

Este questionário foi enviado através do correio eletrónico a vários designers e ateliers de design e obteve-se 14 respostas. Considerámos o número de respostas suficiente e até mais do que o esperado dado o carácter não-anónimo do questionário e a especificidade do público-alvo. Todos os participantes foram selecionados de forma criteriosa de modo a abarcar designers de várias idades e de várias áreas de atuação que estivessem no mercado de trabalho. O questionário foi formulado através da plataforma *Survio* que fornece aos utilizadores questionários online de fácil acesso.

## 4.1. Análise dos dados

No tópico anterior foi mencionado que se conseguiu 14 respostas no total e embora se tenha enviado cerca de 41 e-mails para diversos ateliers e nomes individuais demos por encerrado o questionário e iniciada a análise dos dados recolhidos com este método.

Como dito anteriormente, o questionário inicia-se com a autorização do uso dos dados na investigação e segue para as questões de identificação pessoal. Todos os sujeitos responderam 'Sim' (100%) à confirmação dos objetivos da investigação e utilização dos seus dados para análise apenas nesta

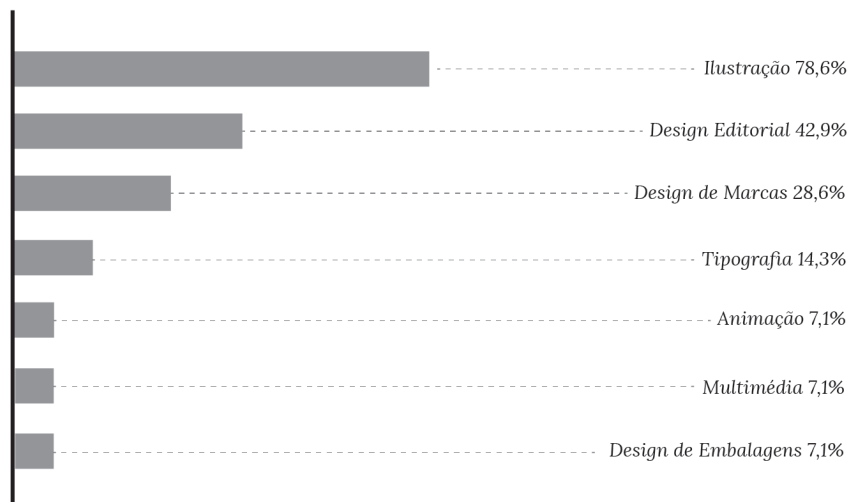


**Gráfico 1** Respostas relativas à idade dos questionados.  
Fonte: Autora 2019

investigação. A primeira questão pessoal é relativa ao primeiro e último nome e de seguida averiguamos a idade do questionado. Nas idades compreendidas entre os 21-30 anos e 31-40 anos temos igual distribuição (5 sujeitos para cada faixa etária, dando uma percentagem de 35,7%). Nas idades compreendidas entre os 41-50 anos obtiveram-se as restantes respostas (4 sujeitos nesta faixa etária dando uma percentagem de 28,6%).

De seguida encontra-se a pergunta relativa à área de atuação dentro do design de atuação, à qual se obteve os seguintes resultados (note-se que esta questão foi de escolha múltipla dando ao participante a hipótese de escolher mais do que uma opção se fosse o caso): 11 sujeitos responderam 'Ilustração' (78,6%); 6 sujeitos responderam 'Design Editorial' (42,9%); 4 sujeitos responderam 'Design de Marcas' (28,6%); 2 sujeitos responderam 'Tipografia' (14,3%); 1 sujeito respondeu 'Animação' (7,1%); 1 sujeito respondeu 'Multimédia' (7,1%) e 1 sujeito escolheu a opção 'outra' especificando 'Design de Embalagem' (7,1%).

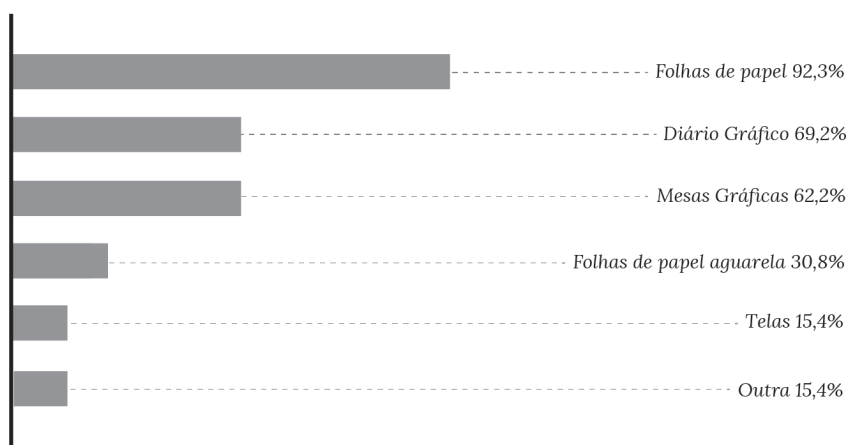
**Gráfico 2** Respostas relativas à pergunta "Dentro do design de comunicação, qual a sua área?"  
Fonte: Autora 2019



A questão seguinte era relativa ao contacto com o desenho durante a formação, à qual todos os participantes responderam 'Sim' (100%). Quando questionados sobre se utilizam o ato de traçar no seu dia-a-dia 13 sujeitos responderam 'Sim' (92,9%) e 1 sujeito respondeu 'Não' (7,1%). Relativamente aos suportes onde esboçam (mais uma vez é dada a possibilidade de escolher várias opções), 12 sujeitos responderam 'Folhas de papel' (92,3%), 9 sujeitos responderam 'Diário Gráfico' (69,2%), 9 sujeitos responderam 'Mesas Gráficas' (69,2%), 4 sujeitos responderam 'Folhas de papel aquarela' (30,8%), 2 sujeitos responderam 'Telas' (15,4%) e 2 sujeitos escolheram a opção 'outra' especificando 'Vidro,' 'Passadeiras,' 'Paredes' e 'Murais.'

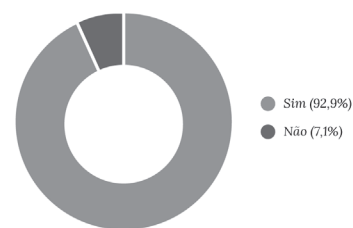


**Gráfico 3** Respostas relativas à pergunta "Durante a sua formação teve contacto com as disciplinas de desenho?".  
Fonte: Autora 2019



**Gráfico 4** Respostas relativas à pergunta "Se Sim, em que suportes?".  
Fonte: Autora 2019

A questão seguinte pretende aferir em que fase do processo criativo os participantes utilizam o desenho como ferramenta auxiliar. Aqui foi dada a oportunidade de escolher mais do que uma opção. Observou-se que todos os participantes responderam que utilizam o desenho no 'Esboço inicial' (100%); 12 participantes utilizam na fase de 'Elaboração de soluções hipotéticas a partir das primeiras ideias' (85,7%); 10 utilizam o desenho na fase do 'Desenvolvimento da solução escolhida' (71,4%); 9 participantes utilizam o desenho na fase da 'Elaboração do produto final' (64,3%) e 5 participantes utilizam o ato de traçar na 'Busca de forma aleatória enquanto "espera" a ideia/Após o briefing' (35,7%).

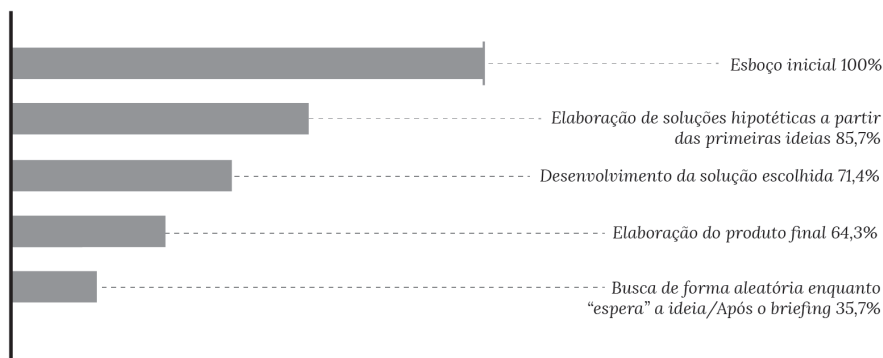


**Gráfico 5** Respostas relativas à pergunta "Costuma desenhar?".  
Fonte: Autora 2019



**Gráfico 6** Respostas relativas à pergunta “Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.”

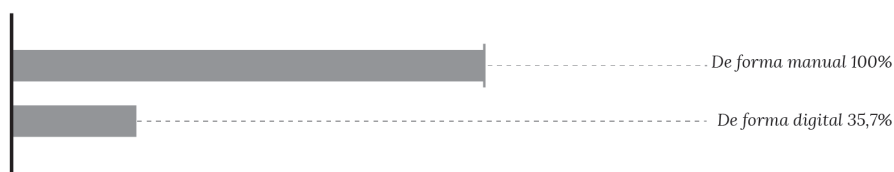
Fonte: Autora 2019



Após esta questão é averiguado como registam as primeiras ideias perante um projeto, se de modo manual ou de modo digital (com a opção de escolher as duas respostas): todos os participantes responderam que registam as primeiras ideias de modo manual (100%) mas 5 dos participantes também registam de modo digital (35,7%).

**Gráfico 7** Respostas relativas à pergunta “Como regista as primeiras ideias de um projeto?”

Fonte: Autora 2019

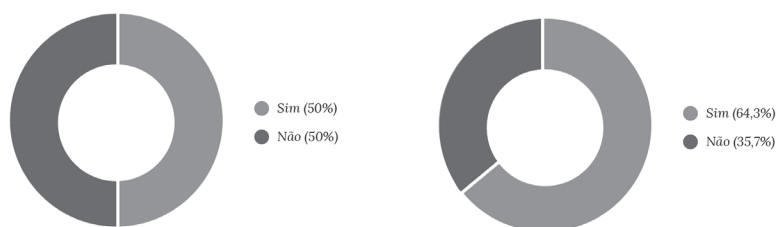


É realizada uma questão aberta sobre os materiais, suportes ou interfaces que utilizam nesta fase do processo, na qual se nota o Papel e o Lápis como materiais mais abordados entre os participantes, assim como programas de computador como o Illustrator e o Photoshop.

De seguida, é questionada a conciliação entre o desenho tradicional e as tecnologias informáticas durante o projeto, pergunta à qual se constata grande uniformidade na resposta: o processo de digitalização de um esboço é comum entre quase todos os participantes. Todos os participantes deixaram a sua opinião na pergunta seguinte, que consistia em perguntar se o participante reconhecia papéis distintos dos desenhos tradicionais e das tecnologias informáticas no processo criativo e quais eram esses papéis. Obteve-se respostas inesperadas. Percebeu-se que a maioria dos participantes reconhece que cada modo de desenhar tem um papel distinto no processo criativo de cada um. É comum a quase todos os participantes a utilização do desenho feito à mão levantada numa primeira fase do processo e depois a utilização de ferramentas como o computador para dar continuidade ao projeto. Nem todos consideram existir papéis distintos, mas todos reconhecem que tanto o desenho digital como o analógico fazem parte do processo criativo.

À pergunta “Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afetar o respetivo potencial criativo?” metade dos participantes respondeu ‘Sim’ ( 7 respostas, 50%) e a outra metade respondeu ‘Não’ (7 respostas, 50%). Note-se que na pergunta anterior os participantes reconhecem as ferramentas digitais como ferramentas auxiliares ao seu processo criativo, mas retira-se a breve conclusão de que nem sempre potenciam a criatividade numa primeira fase do projeto. A pergunta seguinte foi “Se sim, porquê?” e surgem respostas relacionadas com o tempo que o designer despende com ferramentas digitais, a limitação da criatividade e a facilidade de manuseamento dos materiais, o que nos faz entender que embora não se oponham ao uso das ferramentas digitais no processo criativo consideram que o desenho analógico potencia as melhores soluções devido à facilidade que existe com a economia dos meios e tempo e com o facto do ato de traçar com a mão ser mais expressivo e agilizar o fluir das ideias.

Foi importante inquirir os participantes sobre a existência de produção de imagens durante um briefing ou discussão de equipa e 9 sujeitos



**Gráfico 8 e 9**

Esquerda: Respostas relativas à pergunta “Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afetar o respetivo potencial criativo?”

Fonte: Autora 2019

Direita: Respostas relativas à pergunta “Durante um briefing com um cliente ou uma discussão de equipa produz imagens?”

Fonte: Autora 2019

responderam ‘Sim’ (64,3%), ou seja, esboçam durante estas situações; 5 sujeitos responderam ‘Não’ (35,7%). A pergunta seguinte está relacionada com a anterior e pretende que os participantes classifiquem de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, a importância dessas imagens que produzem antes no projeto. Esta questão foi apenas para os participantes que responderam ‘Sim’ e só podiam escolher uma resposta. Apenas 2 sujeitos responderam a classificação ‘5’ (22,2%), 3 sujeitos responderam a classificação ‘4’ (33,4%), 2 sujeitos responderam classificação ‘3’ (22,2%), 1 sujeito respondeu a classificação ‘2’ (11,1 %) e 1 sujeito respondeu a classificação ‘1’ (11,1 %). Embora a maioria tenha respondido com classificações ‘4’, não podemos deixar de notar que as classificações inferiores também foram escolhidas, o que nos permite entender que nem para todos os designers os esboços que se fazem antes do projeto os influenciam nas suas escolhas.

Na última questão foi apresentada a seguinte frase, “O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual.” e foi requerido que os participantes classificassem de 1 a 5 a importância que tem esta frase para eles, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante. Observou-se que a maioria dos sujeitos, 13 deles, respondeu com a classificação ‘5’ (92,9%) e apenas 1 sujeito respondeu a classificação ‘4’ (7,1%).

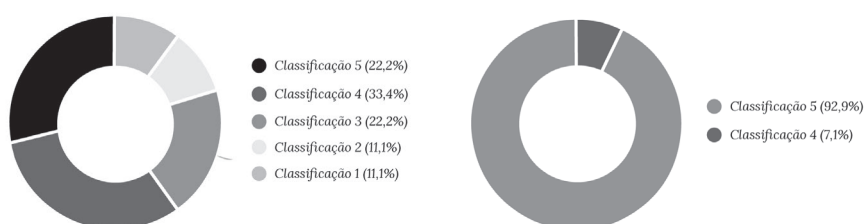
O questionário facilitou a aproximação a mais designers de comunicação de uma forma mais expedita e simplificada. Permitiu-nos também perceber melhor o uso do desenho em cada processo criativo e, apesar da escassez respostas ao questionário (14), entende-se que ao tratar-se de um questionário pensado para um público muito específico e não sendo ele anonimizado, as respostas obtidas foram úteis e permitiram consolidar a tese.

**Gráfico 10 e 11** Esquerda: Respostas relativas à pergunta: “Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projeto?”.

Fonte: Autora 2019

Direita: Respostas relativas à pergunta “O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual.” Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?”

Fonte: Autora 2019



## 5. Análise e conclusões decorrentes das entrevistas e questionários

Através das entrevistas e da análise de questionários tivemos uma maior aproximação aos processos de trabalho atuais de cada designer ou artista. As entrevistas permitiram-nos conhecer e entender de uma forma mais direta os processos criativos de cada entrevistado através de questões mais detalhadas. O acesso a alguns esboços realizados a priori foram também uma recolha importante para mostrar nesta dissertação a importância que o desenho tem numa primeira fase da ideia. Foram também igualmente importantes na nossa análise sobre como os entrevistados utilizam o desenho do início ao fim do projeto, independentemente da tecnologia e técnica utilizada. Foi interessante perceber como as tecnologias são utilizadas por cada um e entender que todos consideram que apesar da evolução das tecnologias o desenho analógico continua a estar muito presente quando falamos no esboço das primeiras ideias. Nas entrevistas foi essencial entender que cada vez mais existe uma parceria entre tecnologias e que durante todo o processo criativo existem fases onde cada material assume uma função. Verificou-se muitas semelhanças ao processo criativo que Wallas define e que é explicado no capítulo II. Um exemplo é o de como o papel assume uma maior importância no início de um projeto quando se explora a ideia e o computador é privilegiado na fase das artes finais, quando o desenho é melhorado e fica pronto a ser divulgado.

O questionário foi de igual forma importante pois permitiu que chegássemos a mais designers de uma forma mais rápida e fácil. Foi também importante entender em que fases do processo criativo os designers no geral utilizam mais o desenho, de que forma e em que suportes o fazem. Foi relevante verificar que nem todos os designers consideram que as tecnologias potenciam a criatividade, mas também nem todos consideram que as tecnologias impedem de algum modo a criatividade. Apurou-se ainda que a folha de papel e o lápis continuam a ser os materiais mais utilizados num esboço inicial e que nem todos os designers são influenciados pelas primeiras ideias esboçadas.

Concluímos a partir das entrevistas e questionários exploratórios que o esboço é um modo do designer estimular e explorar as ideias, independentemente da tecnologia e material utilizado, desde que não atrapalhe a fluidez do pensamento e da criatividade. De um modo geral, confirmou-se que o desenho assume uma função essencial na fase inicial de qualquer projeto de comunicação visual.

## Referências Bibliográficas

Baldaia, M. (2019) Entrevista realizada a Mariana Baldaia  
Via correio eletrónico. Anexo C

Bernardo, E. (2014) *Desenho de observação e métodos de ação: Implicações na propedêutica da formação do designer*.  
Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design (tese de doutoramento não publicada) Faculdade de Arquitetura. Universidade de Lisboa

Cabau, P. (2011) *Design pelo Desenho: Exercícios, jogos, problemas e simulações*.  
FCA design. Lisboa

Catarino, J. (2019) Entrevista realizada a João Catarino.  
Dia 17 de Julho de 2019 em Carcavelos. Anexo B

Gonçalves, P. (2019) Entrevista realizada a Pedro Gonçalves  
Dia 24 de Julho de 2019 em Lisboa. Anexo D

Nicolaides, K. (1992) *The natural way to draw. A workin plan for art study*.  
Houghton Mifflin Company. Boston.

Sampaio, C. (2019) Entrevista realizada a Cristina Sampaio.  
Dia 29 de Julho de 2019 em Lisboa. Anexo E



PARTE IV

# *Conclusões*





## CAPÍTULO VI

### Conclusões

“ If we have no hope for **the future**, I do not see how we can look back on **the past** with pleasure.<sup>25</sup> ”

(William Morris 2012)

---

<sup>25</sup> T.A: “Se não tivermos esperança para o futuro, não consigo ver como podemos olhar para o passado com prazer.”

# 1. Considerações finais

Os capítulos que foram sendo construídos foram basilares para alcançar conclusões sobre o tema e a hipótese da dissertação. Os três capítulos referentes à contextualização teórica foram imprescindíveis. No 2º capítulo (“A criatividade”) entrámos na área da criatividade e dos processos criativos e percebemos o significado de *insight* e as instâncias do ‘momento Eureka,’ ou da epifania criativa. Define-se por *insight* o momento súbito do aparecimento da ideia após uma dedicação ao problema por parte do designer. Foi essencial explorar a área de forma a entender como a ideia surge na mente criativa para depois compreender os processos de cada indivíduo. Em suma, recolheu-se informação essencial para que, durante o desenvolvimento da investigação, não existisse confusão entre conceitos. Embora tenha sido relevante explorar a área da criatividade e de como o design está envolvido dentro desta, não poderíamos ter avançado esta investigação sem apresentarmos o desenho no capítulo seguinte (“Nota histórica sobre o desenho”). Foi no 3º capítulo que percorremos, desde a pré-história à atualidade, o mundo do desenho deste ponto de vista particular. Foi crucial entender como o ato de traçar foi usado ao longo dos tempos por artistas e também, através da referência de algumas obras, compreender a relação que o esboço tem com o artista e a obra final. Explorou-se também o ensino do desenho e termos inerentes ao tema que tivessem surgido ao longo da história. Neste capítulo foi fundamental investigar de forma breve a evolução das tecnologias e como estas beneficiaram ou prejudicaram a forma como o desenho é utilizado na geração da ideia. Concluiu-se que existe uma eliminação do erro no desenho digital que não existe no desenho tradicional.

No último capítulo da contextualização teórica (“O desenho na conceção”) abordámos o desenho como motor criativo no design de comunicação, começando por uma breve abordagem ao *Visual Thinking* que nos fez entender que apenas com linhas o designer pode exprimir ideias. Considerámos pertinente definir algumas terminologias que estariam confusas no contexto português, como esquisso, esboço, croqui, debuxo ou projeto, e investigámos o desenho como método projectual. Através do exemplo de quatro designers, considerámos que o esboço é uma mais valia no processo criativo e na concepção de um produto. Foi neste capítulo que se confirmou a importância da investigação, pois percebeu-se a pouca informação que existe sobre esta temática.

Após uma investigação sobre o tema da dissertação chegou-se ao 5º capítulo (“Recolha de Dados”) onde surgiu a necessidade de entrevistar pessoas que trabalhassem matérias comuns ao design e colocar questões que nos permitissem retirar conclusões sobre como o desenho é utilizado em cada processo criativo, não verificando distinções substanciais entre o uso do desenho por alguém formado em artes plásticas, como é o caso de

Cristina Sampaio, e os restantes ilustradores, formados em design. Através destas entrevistas tivemos um acesso direto ao modo de trabalhar de cada indivíduo. Além do contacto direto com os entrevistados ter permitido obter mais e melhor informação para a investigação, a partilha de esboços originais para uma análise mais detalhada foi enriquecedora para a tese. Complementar a esta recolha de informação, foi feito um questionário online para designers já inseridos no mercado de trabalho, que permitiu retirar mais algumas conclusões sobre o modo como o desenho é visto e utilizado pela comunidade do design de comunicação. Concluímos através das entrevistas e questionários que os esboços iniciais são, na grande maioria das vezes, realizados com o lápis sobre o papel porque este método agiliza a fluidez do pensamento. Encontrámos aqui semelhanças aos casos de estudo, como por exemplo Sebastião Rodrigues, ou Maria Keil, que nos mostraram que o uso do desenho no momento inicial de um projeto ajuda na concepção do objeto final. Percebemos também que todos os entrevistados e questionados se relacionam de alguma forma com o pensamento lateral de De Bono. Após a recolha de toda a informação necessária para os capítulos realizados, respondeu-se à questão de investigação principal: “De que modo o desenho pode auxiliar os processos de criação no design de comunicação?”. Verificou-se através da história e da recolha de dados que o desenho dentro do design de comunicação é um meio que visa alcançar sempre o fim e necessário nos processos de criação em design de comunicação, mesmo que o resultado final não seja uma ilustração. Foi possível demonstrá-lo através de exemplos de designers que atuaram no séc. XX e designers que atualmente exercem essas funções. Percebeu-se que o desenho torna-se num tradutor do pensamento quando projetamos em design -e não só- e por vezes a manualidade interfere com essa tradução tornando-a menos exata mas contribuindo sempre para o enriquecimento do arquivo mental do designer. Existiam também questões de investigação secundárias às quais foi possível responder através da contextualização teórica e da recolha de dados. À questão “Haverá distinções na escolha de metodologias consoante a idade, formação, ou a área do design de comunicação em causa?”, as entrevistas e os questionários responderam de uma forma inesperada demonstrando que não existe distinções pois todas as gerações abraçam as tecnologias de uma forma positiva no seu processo de trabalho e a utilização do desenho tradicional na busca da ideia é comum a todos os designers estudados. Através das análises efetuadas consideramos o desenho como um estímulo do pensamento criativo e uma ferramenta nos processos de criação em design de comunicação que vem auxiliar o designer a obter melhores soluções para um problema. Deparámo-nos também com algumas dificuldades ao longo do processo que se fizeram notar mais na recolha de dados. Confrontámo-nos com

parca resposta a pedidos de entrevista e de resposta ao questionário comparativamente aos pedidos enviados. No entanto, não consideramos este trabalho como um projecto fechado, entendendo que ele comporta espaço para desenvolvimento futuro. Neste sentido, e acreditando modestamente que esta investigação trará valor à comunidade do design, estamos certas de ser ela, por ora, um *work in progress*. É, assim, com curiosidade e entusiasmo que nos propomos criar mais e melhor a partir dela.

## 2. Recomendações para futuras investigações

Após a conclusão da dissertação e do estudo realizado foi permitido retirar recomendações que poderão guiar novas investigações dentro do design de comunicação. Devido ao carácter aberto de investigação sugerimos a continuação da investigação do desenho como motor na geração da ideia em design de comunicação de forma a criar projetos como documentários sobre a utilização do desenho nos processos criativos no design de comunicação ou a utilização do desenho no processo criativo de um designer de comunicação. Pretendemos ainda, como projeto futuro, a criação de um *Podcast* sobre a temática desta dissertação, a partir das entrevistas realizadas e de outras, por empreender, nas quais procuraremos abarcar uma maior diversidade de profissionais, preenchendo a lacuna que sentimos no presente trabalho relativamente a práticas exclusivas do design, dado que os presentes entrevistados atuam em áreas comuns ao design e às artes visuais, como é o caso da ilustração. Em relação ao ensino do design sugere-se também a reflexão sobre a extrema relevância da inserção da disciplina do desenho em cursos, licenciaturas ou mestrados em design de comunicação, devido ao seu benefício para a criatividade. Por último, seria interessante explorar também com mais detalhe a evolução da tecnologia e o impacto que esta teve nos processos de criação no design de comunicação, inquirindo profissionais mais jovens entre os quais estas tecnologias terão o potencial de serem naturalmente mais intuitivas.

# Bibliografia

## Livros

Arnheim,R. (1969) *Visual Thinking*.

University of California Press. London

Arnheim,R. (2005) *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*.

Pioneira Thomson Learning. São Paulo. Tradução de Ivonne de Faria.

Boden,M. (2004) *The creative mind: myths and mechanisms*.

Routledge. London & New York

Bono,E. (1977) *Lateral Thinking: a textbook of creativity*.

Pelican Books. Great Britain

Cabau,P. (2011) *Design pelo Desenho: Exercícios, jogos, problemas e simulações*.

FCA design. Lisboa

Côrte-Real,E. (2001) *O triunfo da virtude: As origens do desenho arquitectónico*.

Livros Horizonte. Lisboa

Dias,F. (2013) *Daciano da Costa, Mestre dos ofícios do desenho*, in *Daciano da Costa. Professor*.

GEC - Gabinete Editorial e de Comunicação da Faculdade de Arquitectura da UTL. Caleidoscópio,Lisboa.

Droste,M. (2006) *Bauhaus*.

Bauhaus Archiv. Taschen. Berlin

Flusser,V. (1999) *The shape of things: a philosophy of design*.

Readktion Books. London

Flusser,V. (2007) *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*.

Cosacnaify. São Paulo, Brasil. [Tradução de Raquel Abi-Sâmara.]

Frascara, J. (2004) *Communication Design - Principles, Methods And Practice*.

AllWorth Press.

Garner,S. (2008) *Writing on Drawing. Essays on Drawing Prattice and Research*.

Intellect Bristol,Uk. [p.27-41]

Gansterer,N. (2011) *Drawing a hypotheses. Figures of thought.*  
Springer Wien NewYork.

Goldstein,N. (1973) *The Art of responsive drawing.*  
Prentice-Hall. New Jersey

Goldstein,N. e Fishman,H. (2004) *Drawing to see.*  
Pearson Prentice Hall. New Jersey

Gombrich,E. (1995) *The Story of Art.*  
Phaidon Press LTD. New York.

Gury,A. (2017) *Foundations of Drawing.*  
Watson-Guptill publications. California e Nova Iorque.

Hollis,R. (2000) *Design Gráfico: uma história concisa.*  
Martins Fontes. São Paulo. Tradução de Carlos Daudt.

Jaeger,W. (1995) *Paidéia: A formação do homem grego.*  
Martins Fontes. São Paulo. Tradução de Artur Parreira.

Lawson,B. (2005) *How Designers Think. The design Process Demystified.*  
Architectural Press. Elsevier. Oxford

Ferrão, L. (2013) *O pensamento teórico de Daciano da Costa e o ensino de Design in Daciano da Costa. Professor*  
GEC - Gabinete Editorial e de Comunicação da Faculdade de Arquitectura da UTL. Caleidoscópio,Lisboa.

Manovich, L (2001) *The Language of New Media.*  
Massachusetts Institute of Technology Estados Unidos da América.

Massironi,M. (2010) *Ver pelo Desenho.*  
Edições 70.

Massironi,M. (2002) *The Psychology of Graphic Images: Seeing, Drawing, Communicating.*  
Lawrence Erlbaum Associates Publishers. London

McKim,R. (1980) *Experiences in visual thinking*.  
Brooks/Cole Publishing Company. Califórnia

McKim,R. (1990) *Thinking Visually. A strategy manual for problem solving*.  
Dale Seymour Publications. United States of America

Meggs,P. & Purvis,A. (2012) *Meggs' history of graphic design*.  
John Wiley & Sons, Inc., Hoboken. New Jersey

Moeran,B. e Christensen,B.,(2013) *Exploring Creativity: Evaluative Practices in Innovation, Design, and the Arts*.  
University press. Cambridge.

Morris,W. e Morris,M. (2012) *The Collected Works of William Morris: With Introductions by His Daughter May Morris*.  
Cambridge University Press

Munari,B. (2006) *Design e comunicação visual. Um contribuição para uma metodologia didática*.  
Martim Fontes, São Paulo. Tradução de Daniel Santana

Nicolaidis,K. (1992) *The natural way to draw. A workin plan for art study*.  
Houghton Mifflin Company. Boston.

Olofsson, E. e Sjolen,K. (2005) *Design Sketching: Including an Extensive Collection of Inspiring Sketches by 24 Students at the Umea Institute of Design*.  
KEEOS Design Books, Sweden.

Osborn,A. (2008) *Unlocking your creative power:how to use imagination to brighten life, to get ahead*.  
Hamilton Books. United states of america

Ostrower,F. (2001) *Criatividade e processos de criação*.  
15ª Edição. Editora Vozes. Petropolis

Paixão, Pedro A. H. (2008). *Desenho – A transparência dos signos*.  
Assírio & Alvim. Lisboa

Pipes,A. (2007) *Drawing fo designers*.  
Laurence King Publishing. London

Poincaré,H. (2003) *Science and Method*.

Thomas Nelson and Sons .London, Edinburgh, Dublin e New York. [Tradução de Francis Maitland]

Potter,N. (2002) *What is a designer*.

Hyphen Press. London. [p.1-14]

Potter,N. (2002) *What is a designer*.

Hyphen Press. London. [p.100-108]

Ruggiero,R.(1992) *Enciclopédia Einaudi, vol.25- Criatividade visão*.

Imprensa Nacional- Casa da Moeda. Fernando Gil [versão portuguesa], Lisboa.

Runco,M. e Pritzker,S. (1999). [Eds.] *Encyclopedia of creativity*.

Vol.2. San diego. Academic Press.

Sassoon,R. e Gaur,A. (1997). *Signs, Symbols and Icons : Pre-history to the Computer Age*.

Intellect Books. Wiltshire

Sternberg,Robert J. e Williams W. (1996) *How to develop student creativity*.

Association for Supervision and Curriculum Development.

United states of america

### **Livros eletrônicos**

Kneller, G. (1992) *Arte e ciência da criatividade*.

Consultado a 20 de Fevereiro de 2019. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/883B1DDC9AA96D3081EBE9DCEA7394B4](http://93.174.95.29/_ads/883B1DDC9AA96D3081EBE9DCEA7394B4)>

Lubart, T. (2007) *Psicologia da criatividade*.

Consultado a 25 de Fevereiro de 2019. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/593E6A61A62FF559136053621F3C91BC](http://93.174.95.29/_ads/593E6A61A62FF559136053621F3C91BC)

Gardner,H. (2011) *Creative Minds: Na anatomy of creativity seen throught the lives of freud,Einstein,Picasso,Stravinsky,Eliot,Graham and Gandhi*.



Basic Books. Consultado a 02 de Março de 2019. Disponível em  
<[http://93.174.95.29/\\_ads/24F608672AA5D93F00A03A37B96421AE](http://93.174.95.29/_ads/24F608672AA5D93F00A03A37B96421AE)>

Goel,V. (1995) *Sketches of Thought*.

The MIT Press. London. Disponível em < [http://93.174.95.29/\\_ads/8298329C1B47A6AC4DB7F69A3246D850](http://93.174.95.29/_ads/8298329C1B47A6AC4DB7F69A3246D850)>

### **Websites e Blog's**

Buser, T. (s.d.) *History of drawing*

Consultado a 07 de Dezembro de 2018 em [http://historyofdrawing.com/fifteenth\\_century/](http://historyofdrawing.com/fifteenth_century/)

Cambridge Dictionary (2019)

Consultado a 29 de Março de 2019 em <https://dictionary.cambridge.org>

Colaco,S. (2013) *Vertigo. História e Critica do design FBAUL*

Consultado a 01 de Maio de 2019 em <https://hcdfbaul.wordpress.com/2013/12/22/vertigo/>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *esboço*

Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/esboço>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *esquisso*

Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/esquisso>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *estudo*

Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/estudo>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *insight*

Consultado a 19 de Setembro de 2019 <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/insight>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, Porto Editora (2019) *projeto*  
Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/projeto>

Dicionário infopédia de Italiano- Português, Porto Editora (2019) *schizzo*  
Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/italiano-portugues/schizzo>

Dicionário infopédia de Espanhol-Português, Porto Editora (2019) *croquis*  
Consultado a 28 de Maio de 2019 em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/espanhol-portugues/croquis>

Dicionário Priberam (2019)  
Consultado a 09 de Dezembro de 2018 em <https://dicionario.priberam.org>

Encyclopaedia britannica (s.d) *History of Drawing*,  
Consultado a 07 de Dezembro de 2018 em <https://www.britannica.com/art/drawing-art/History-of-drawing>

Ferrão L. (2009) SOUTO Maria Helena, *História do Design em Portugal I*.  
Cultura [Online]. Vol. 26 Consultado a 28 dezembro 2018 em <http://journals.openedition.org/cultura/570>

Gray,D. (s.d.) *What is visual thinking?*.  
Consultado a 13 de Maio de 2019 em <http://www.xplaner.com/visual-thinking-school/>

Heitlinger,P. (2009) *José Stuart Carvalhais (1887-1961)*  
Consultado a 28 de dezembro de 2018 em <http://tipografos.net/portugal/stuart-carvalhais.html>

Jenkin,M. (2015). *Tablets out imagination in: The schools that shun technology*.  
Consultado a 07 de Março de 2019 em <https://www.theguardian.com/teacher-network/2015/dec/02/schools-that-ban-tablets-traditional-education-silicon-valley-london>

RTP (2015) *Stuart Carvalhais, precursor na banda desenhada*.  
Consultado a 19 de Julho de 2019 em <http://ensina.rtp.pt/artigo/stuart-carvalhais-precursor-na-banda-desenhada/>

Silva, J. Silva, D. Carneiro, L. Paschoarelli, L. Silva, J. (2010) *Um estudo sobre o desenho aplicado ao design*.

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL III (6) Consultado a 22 de Maio de 2019 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Simões,D. (2015) *Museu Calouste Gulbenkian: Stuart Carvalhais*.

Consultado a 19 de Julho de 2019 em <https://gulbenkian.pt/museu/artist/stuart-carvalhais/>

Smith,E. (2017) *An Early Touchpoint. How the graphics tablet, most notably produced by japanese firm Wacom, helped shape our multitouch-friendly world- even if shaping took a little while*.

Consultado a 26 de Abril de 2019 em <https://tedium.co/2017/09/21/wacom-tablet-history/?fbclid=IwAR1JHdqSoN1A3P9B9a0PefO0oj-qZG4nmWVbpU-dbqgvHcoJaXgjRe6borI>

Macauly,A. (2015) *The Body Beautiful: The Classical Ideal in Ancient Greek Art*.

Consultado a 07 de Dezembro de 2018 em <https://www.nytimes.com/2015/05/18/arts/design/the-body-beautiful-the-classical-ideal-in-ancient-greek-art.html>>

Marques,J. (2018) *De onde vem o Insight*.

Consultado a 25 de Fevereiro de 2019 em <https://www.jrmcoaching.com.br/blog/de-onde-vem-o-insight/>

Redacció del museu (2014) *El blog del museu Picasso de barcelona :The creative process of Picasso in the University Master's Degree of Research in Art and Design*

Consultado a 08 de Dezembro de 2018 em <http://www.blogmuseupicasso-bcn.org/2014/01/the-creative-process-of-picasso-in-the-university-masters-degree-of-research-in-art-and-design/?lang=en>

Rolo, E. (2013) *Design gráfico e processo criativo: o caso de Sebastião Rodrigues*.

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL VI (11) Consultado a 28 de Dezembro de 2018 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Silva, J. Silva, D. Carneiro, L. Paschoarelli, L e Silva, J. (2010) *Um estudo sobre o desenho aplicado ao design*.

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL III (6) Consultado a 17 de Maio de 2019 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Sternberg,R. (s.d) *Investment Theory of Creativity*.

Consultado a 07 de Fevereiro de 2019 em <http://www.robertjsternberg.com/investment-theory-of-creativity/>.

Victoria and Albert Museum, The world's leading museum of art na design (s.d.) *A History of computer art*.

Consultado a 26 de Abril de 2019 em [http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/?fbclid=IwARIX9\\_6MnAxSIO94IMl3V8Am\\_udzkC8D1sUxdpqD2f-gargZpb08WoSZato](http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/?fbclid=IwARIX9_6MnAxSIO94IMl3V8Am_udzkC8D1sUxdpqD2f-gargZpb08WoSZato)

#### **Artigos, Atas de congresso, simpósio ou seminários**

Amabile, Teresa M., and Pillemer, J. (2012) *Perspectives on the Social Psychology of Creativity*

Journal of Creative Behavior 46, nº1 (p.3–15). Consultado a 12 de Fevereiro de 2019 em <https://www.hbs.edu/faculty/Pages/item.aspx?num=42579>

Barata,J. (2003) *Cultura e técnica*

Folhas de Acompanhamento do Seminário de Humanidades do Instituto Superior Técnico.Out./Dez. 2003. Lisboa: Difusão Restrita

Berbara,M. (2006) *Francisco de Hollanda e a “teoria artística” michelangiana*.

II Encontro de História da arte – IFCH/UNICAMP [p.55-70]. Consultado a 27 de Março de 2019 em [https://www.academia.edu/4680424/Francisco\\_de\\_Holanda\\_e\\_a\\_teor%C3%AAdstica\\_michelangiana](https://www.academia.edu/4680424/Francisco_de_Holanda_e_a_teor%C3%AAdstica_michelangiana)

Calado,M. (2015) *A idade de Ouro do desenho: de Leonado da Vinci ao Maneirismo final*.

Faculdade de Belas-Artes de Lisboa. Universidade de Lisboa,[p.154-166]. Consultado a 25 de Março de 2019 em [repositorio.ul.pt/.../ULFBA\\_As%20Idades%20do%20Desenho\\_MargaridaCalado.pdf](https://repositorio.ul.pt/.../ULFBA_As%20Idades%20do%20Desenho_MargaridaCalado.pdf)

Calvera,A. (1997) *The modernity of William Morris*.

ELISAVA, Escola Superior de Disseny, [p.75-89] Consultado a 29 de Março de 2019 em <https://core.ac.uk/display/39016646?recSetID=>

Chandrasekaran,B. (1997) *A Review of Sketches of Thought*.

American Association for Artificial Intelligence. AI MAGAZINE. Consultado em 12 de Dezembro de 2018 em <<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjSnYvbvwH-gAhWNyIUKHe6QAfwQFjAAegQIABAB&url=https%3A%2F%2Fwww.aaai.org%2Fajs%2Findex.php%2Faimagazine%2Farticle%2Fdownload%2F1298%2F1199&usg=AOvVaw16fTgQQ4VwVIQlKm91Ernm>>

Craft,B. e Crain,P.(2009) *Sketching: Outlines of a Collaborative Design Method*, British Computer Society.

Consultado a 16 de dezembro de 2018 em <https://www.academia.edu>

Graham, L. (2008) *Gestalt Theory in Interactive Media Design*.

Journal of Humanities & Social Sciences. Vol. 2, Issue 1. Consultado a 26 de Fevereiro de 2019 em <https://pdfs.semanticscholar.org/4719/da4f55d4a-4633b7f81ca1eea5571c5364504.pdf>

Goldschmidt,G. (1994) *On visual design thinking: the vis kids of architecture*. *Design Studies*.

Vol.15,nº2, [p.158-174] Consultado a 14 de Maio de 2019 em <https://www.academia.edu>

Hatman,P., Carús,L. e Kulpa C. (2016) *Sketching: pensamento visual e representação de ideias*.

12P&D 2016, Brasil. Consultado a 12 de Dezembro de 2018 em <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/sketching-pensamento-visual-e-representao-de-ideias-24464>

Kickhofel,E. (2010) *Aristóteles, Alberti e a ciência do pintor. O que nos faz pensar*

[S.l.], v. 19, nº27, [p. 165-183] Acedido em 15 de Março de 2019 em <<http://www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/304>>.

Huh,K. (2016) *Visual Thinking Strategies and Creativity in English Education*.

Indian Journal of Science and Technology, vol.9, [p.1-6]. Consultado a 13 de Maio em [www.indjst.org/index.php/indjst/article/viewFile/109885/77447](http://www.indjst.org/index.php/indjst/article/viewFile/109885/77447)

Landorf, H. (2006) *Perspective on Teaching. What's going on in this picture? Visual thinking strategies and adult learning*.

New Horizons in Adult Education and Human Resource Development, vol.20, nº4, [28-32]. Consultado a 13 de Maio de 2019 em <http://education.fiu.edu/newhorizons>

Lima,P. (2008) *Arte e conhecimento em Aristóteles*.

Letras clássicas,nº12 [p.169-185] Consultado a 15 de Março de 2019 em <https://www.revistas.usp.br/letrasclassicas/article/download/73906/77568>

Lousa,T. e Lopes, I. (s.d) *Criatividade: Antiguidade e contemporaneidade*

Consultado a 11 de Fevereiro de 2019 em [http://www.academia.edu/1530894/Criatividade\\_Antiguidade\\_e\\_Contemporaneidade-\\_por\\_Teresa\\_Lousa\\_e\\_Isabel\\_Lopes](http://www.academia.edu/1530894/Criatividade_Antiguidade_e_Contemporaneidade-_por_Teresa_Lousa_e_Isabel_Lopes)

Luz,F. (2003) *Design Digital: do carvão ao pixel*.

Caleidoscópio. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. [p.55-66] Consultado a 01 de Maio de 2019 em <http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2680/Design%20Digital.pdf?sequence=1>

Machado,R. e Flores,C. (2011) *Cenas de um ensino de desenho: reflexões metodológicas para uma escrita da história*.

Rev.Diálogo Educ., v.11, [p.687-707] Consultado a 12 de Abril de 2019 em <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/download/.../4399>

Maciel, R. (2010) *Inovação tecnológica e o ensino em artes visuais*.

Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes , VOL III (6) Consultado a 08 de Maio de 2019 em <http://convergencias.ipcb.pt>

Martins,L. (2007) *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua e origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*.

Fórum de pesquisa fau.mackenzie. Consultado a 22 de Março de 2019 em [https://www.academia.edu/8658999/A\\_ETIMOLOGIA\\_DA\\_PALAVRA\\_DESENHO\\_E\\_DESIGN\\_NA\\_SUA\\_L%C3%8DNGUA\\_DE\\_ORIGEM\\_E\\_EM\\_QUATRO\\_DE\\_SEUS\\_PROVINCIANISMOS\\_DESENHO\\_COMO\\_FORMA\\_DE\\_PENSAMENTO\\_E\\_DE\\_CONHECIMENTO\\_-\\_Luiz\\_Geraldo\\_Ferrari\\_Martins\\_Luiz\\_G%C3%AA\\_%CE%98](https://www.academia.edu/8658999/A_ETIMOLOGIA_DA_PALAVRA_DESENHO_E_DESIGN_NA_SUA_L%C3%8DNGUA_DE_ORIGEM_E_EM_QUATRO_DE_SEUS_PROVINCIANISMOS_DESENHO_COMO_FORMA_DE_PENSAMENTO_E_DE_CONHECIMENTO_-_Luiz_Geraldo_Ferrari_Martins_Luiz_G%C3%AA_%CE%98)

Mazzotti,K, Broega,A. e Gomes,L. (2012) *A exploração da criatividade, através do uso da técnica de Brainstorming, adaptada ao processo de criação em moda*. Consultado a 27 de Fevereiro de 2019 em <https://repositorium.sdum.uminho.pt>

Morais, M. F (2015). *Criatividade: Conceito e desafios*. Educação e Matemática, [p. 3 – 7] Consultado a 16 de Dezembro de 2018 em <http://repositorium.sdum.uminho.pt>

Razzaouk,R. e Shute,V. (2012) *What is design thinking and why is it important?* Florida State University. [p.330-348]. Consultado a 13 de Maio de 2019 em [https://www.researchgate.net/publication/258183173\\_What\\_Is\\_Design\\_Thinking\\_and\\_Why\\_Is\\_It\\_Important](https://www.researchgate.net/publication/258183173_What_Is_Design_Thinking_and_Why_Is_It_Important)

Roberts,J., Headleand,C. e Ritsos,P. (2015) *Sketching Designs using the Five design-sheet methodology*. IEEE. Consultado a 17 de Maio de 2019 em [pdrirtsos.com/files/Roberts-et-al-FDS-2016.pdf](http://pdrirtsos.com/files/Roberts-et-al-FDS-2016.pdf)

Sabino, I. (2015). *Maria Keil: traços discretos para um espaço público*. Revista :Estúdio, 6(11), 182-191. Consultado a 15 de julho de 2019 em [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1647-61582015000100019&lng=pt&tlng=pt](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582015000100019&lng=pt&tlng=pt).

Sibbet,D. (2001) *A graphic Facilitation Retrospective*. International Association of Facilitators.The Art na Mastery of facilitation-Navigating the future. IAF Conference Minnesota. Consultado a 14 de Maio de 2019 em <https://davidsibbet.com/articles-media/>

Simmons,S. (2019) *Drawing in the digital age: Observations and implications for education*. Arts 2019, 8, 33. [p.1-18] Consultado a 06 de Maio de 2019 em <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/1/33>

Silva,S. e Silva,S. (2013) *O conceito aristotélico de Mimesis aplicado ao processo criativo em design*. Estudos em design: Design articles. Consultado a 14 de Março de 2019 em <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/107>

Seabra, J. (2007) CRIATIVIDADE.

Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. Consultado a 18 de Dezembro de 2018 em [www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0104.pdf](http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0104.pdf)

Sternberg, R., & Lubart, T. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*.

New York: Free Press. Consultado a 15 e Fevereiro de 2019 em [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=537671](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=537671)

Tavares, P. (2009) *O Desenho como ferramenta universal. O contributo do processo do Desenho na Metodologia*.

Tékne, n.º12, [p.7-24] Barcelos. Consultado a 22 de Março de 2019 em [https://www.researchgate.net/publication/262457348\\_O\\_desenho\\_como\\_ferramenta\\_universal\\_O\\_contributo\\_do\\_processo\\_do\\_desenho\\_na\\_metodologia\\_projectual](https://www.researchgate.net/publication/262457348_O_desenho_como_ferramenta_universal_O_contributo_do_processo_do_desenho_na_metodologia_projectual)

Kickhofel, E. (2010) *Aristóteles, Alberti e a ciência do pintor*.

Revista O que nos faz pensar. Consultado a 15 de Março de 2019 em [www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/304/303](http://www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/304/303)

Waanders, R. Eggink, W. e Mulder-Nijkamp, M. (2011) *Sketching is more than making correct drawings*.

International conference on engineering and product design education. London. (p.1-6) Consultado a 08 de Maio de 2019 em <https://research.utwente.nl/en/publications/sketching-is-more-than-making-correct-drawings>

Tschimmel, K., Silva, R. e Zavadil, P. (2016) *Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design*.

Design & Tecnologia 12. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. [p.1-20] Consultado a 14 de Maio de 2019 em <https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/380>



### Vídeos ou filmes

Archieboston (2010, Fevereiro 13) *Saul Bass: Advice to design students* [Video]  
Consultado a 01 de Maio de 2019 em [https://youtu.be/S7l0mIlzx\\_I](https://youtu.be/S7l0mIlzx_I)

RTP arquivos (1970, Novembro,09) *Um dia com...Sebastião Rodrigues* [Video]  
Consultado a 25 de Junho de 2019 em <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/um-dia-com-sebastiao-rodrigues/>

### Dissertações e teses

Almeida,C. (2017). *Origem e evolução do Itálico: Da caligrafia à tipografia*.  
(Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Arquitetura. Universidade de Lisboa.

Almeida, V. (2009). *O Design em Portugal, um Tempo e um Modo. A institucionalização do design Português entre 1959 e 1974*  
(Tese de Doutoramento não publicada) Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design de Comunicação. Universidade de Lisboa.

Amaral,J. (2018) *O impacto das novas tecnologias no design de produto. Ferramentas digitais orientadas para o desenho*.  
(dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa.

Barata, A. (2004) *Arquitectura e Design na Ensaística de William Morris e Walter Gropius*, (Dissertação de Mestrado não publicada) Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Bernardo,E. (2014) *Desenho de observação e métodos de ação: Implicações na propedêutica da formação do designer*.  
Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design (tese de doutoramento não publicada) Faculdade de Arquitetura. Universidade de Lisboa

Cabral,T. (2014) *Tipos de Sucesso. Tradição e Contemporaneidade no design de letra de portugueses [1994-2012]*.  
(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em design. Faculdade de Arquitectura. Universidade de Lisboa.

Campos, S., (2012). *OPERAÇÕES NO SILÊNCIO: INTUIÇÃO E DESENHO*  
*Processos Gráficos Intuitivos para a Ideação em Arquitectura.*  
(tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em arquitectura, especialidade comunicação visual. Faculdade de Arquitectura. Universidade de Lisboa.

Costa,H. (2006) *Desenho digital: a possibilidade de desenho artístico.*  
(dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa.

Duarte,E. (2007) *Desenho Romântico Português. Cinco artistas desenharam em Sintra.*  
(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em história da arte. Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa.

Figueiredo,J. (2009) *A importância do esboço em arquitectura.*  
(Dissertação de Mestrado não publicada) Universidade Lusíada do Porto.

Fragoso,A. (2010) *FORMAS E EXPRESSÕES DA COMUNICAÇÃO VISUAL EM PORTUGAL. CONTRIBUTO PARA O ESTUDO DA CULTURA VISUAL DO SÉCULO XX ATRAVÉS DAS PUBLICAÇÕES PERIÓDICAS.*  
(Tese de doutoramento em design) Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design. Faculdade de arquitetura. Universidade de Lisboa.

Guerreiro,J. (2014) *Sketching, desenho de ideias e comunicação de conceitos em Design Industrial.*  
(Dissertação de mestrado não publicada) Universidade de Évora.

Kian,L. (2013) *Computer Tools in ideation process among Universiti Teknologi Malaysia Industrial Design Students.*  
(Dissertação de mestrado não publicada) UTM Razak School of Engineering & Advanced Technology. Universiti Teknologi Malaysia

Lousa,M. (2013) *Francisco de Holanda e a Ascensão do Pintor.*  
(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em ciências da arte. Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa.

Mantas,H. (2012) *Maria Keil, “uma operária das artes”(1914-2012) Arte Portuguesa do séc.XX. Volume I.*  
(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em História da Arte.

Marques,P. (2016) *A criatividade como competência essencial no desenvolvimento progressivo do aluno em artes visuais.*  
(dissertação de mestrado não publicada). Universidade de Lisboa.

Matos,S. (2016) *O belo ideal e a teoria da mimese na história da escultura.O belo natural e o belo ideal na escultura.*  
(dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa.

Moreira da Silva,A. (2014) *Daciano da Costa: O Ensino de Desenho na Formação em Design e em Arquitectura da ESBAL à FA/UTL*  
(tese de doutoramento não-publicada)Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design. Faculdade de Arquitectura. Universidade de Lisboa.

Moura, C. (2011) *Signo, desenho e designio. Para uma semiótica do design.*  
(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção de grau de doutor em ciências da comunicação. Universidade da Beira Interior.

Olímpio,A. (2013) *Uma caricatura de País.*  
(Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa

Oliveira,J. (2010) *A Criatividade – uma Abordagem Transversal à Origem, aos Processos, Técnicas, Efeitos e Experiências.*  
(dissertação de mestrado não-publicada).Universidade do Minho

Palomar,R. (2015) *Facing complex problems through visuals. Visual thinking and visual communications practices to enhance understanding of complex problems.*  
(Dissertação de mestrado não publicada) OCAD University. Canadá

Papini,L. (2015) *Toulouse-Lautrec no museu de Arte de São Paulo (MASP).*  
(Dissertação de mestrado do programa pós-graduação) Universidade de São Paulo.

Panizza, J. (2004) *Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual.*  
(Dissertação de mestrado não publicada). Universidade de S.Paulo.

Patrão,D. (2013) *O desenhar de um método: a evolução e progresso no modo de projetar*.

(Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.

Rato,A. (2002) *Daciano da Costa e a teoria do design português (1959-1974)*.

(Dissertação de mestrado não publicada) Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa

Rodrigues,S. (2012) *Desenho, Tipografia e Publicidade*.

(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em Design de Comunicação. Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa.

Rolo,E. (2015) *Olhar,Jogo,Espírito de serviço. Sebastião Rodrigues e o design gráfico em Portugal*.

(tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em design. Faculdade de arquitetura de Lisboa. Universidade de Lisboa

Silva,J. (2009) *O corpo humano no ensino da escultura em Portugal: mimese e representação*.

(Tese de doutoramento não publicada). Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em Escultura. Faculdade de Belas-Artes. Universidade de Lisboa.

Simões,S. (2001) *Desenho Digital. Rupturas e continuidades*.

(Dissertação de mestrado não publicada) Universidade Católica Portuguesa Escola das Artes do Porto.

Simões,S. (2012) *Perspectivas do ensino artístico face à tecnologia digital. O ensino do desenho: do atelier à rede*.

(Tese de doutoramento não publicada) Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em Arte e Design. Faculdade de Belas-Artes. Universidade do Porto.

Spencer, J. (2000) *Aspectos Heurísticos dos Desenhos de Estudo no Processo de Concepção em Arquitectura*.

(Tese de Doutoramento não publicada). Tese elaborada para a obtenção do grau de doutor em Arquitectura. Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa.

Tschimmel, K. (2010) *Sapiens e Demens no pensamento criativo do design*.

Tese elaborada para obtenção do grau de doutor em design na Universidade de Aveiro. Investigação financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, no âmbito do III Quadro Comunitário de Apoio, participado pelo Fundo Social Europeu e por fundos nacionais do MCTES.

Vale, L. (2010) *Como desenvolver a criatividade do aluno em artes visuais*.

(Dissertação de mestrado não publicada). Universidade de Lisboa

Weiner, R. (2010), *A criatividade no ensino do design*.

(Dissertação de mestrado não publicada). Universidade do Porto.

Ximendes, E. (2010) *As bases neurocientíficas da criatividade: O contributo da neurociência no estudo do comportamento criativo*.

(dissertação de mestrado não-publicada) Universidade de Lisboa. Faculdade de belas-artes.



## CAPÍTULO VI

### Apêndices





## A. Respostas individuais do questionário

	Ao escolher a opção "Sim" confirma que tomou conhecimento dos objectivos da investigação e autorizou o uso dos dados obtidos neste questionário apenas nesta investigação.	Primeiro e último nome	Idade	1. Dentro do design de comunicação, qual a sua área?	2. Durante a sua formação académica teve contacto com disciplinas de desenho?	3. Costuma desenhar?	3.1. Se Sim, em que suportes? Assinale quais.	4. Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.	5. Como regista as primeiras ideias perante um projecto?
1	Sim	Mariana Santos (Mariana a Miserável)	31-40	Ilustração	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Folhas de papel aguarela, Mesas Gráficas.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual.
2	Sim	Carolina Celas	31-40	Ilustração	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel.	Risca de forma aleatória enquanto "espera" a ideia/ Após o briefing, Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual.
3	Sim	Yara Kono	41-50	Ilustração e Design Editorial	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Mesas Gráficas.	Esboço inicial, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual.

	6. Considerando a pergunta anterior, usa que materiais, suportes ou interfaces?	7. Durante o projecto, como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas?	8. Tendo em conta a pergunta anterior, reconhece-lhes papéis distintos no processo criativo? Quais?	9. Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afectar o respectivo potencial criativo?	9.1. Se Sim, porquê?	10. Durante um briefing com um cliente, ou uma discussão em equipa, produz algumas imagens?	10.1. Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projecto?	11. "O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual." Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?
1	Papel e Lápis	A maior parte das vezes todo o processo se desenrola em desenho tradicional.	Pode servir de estudo, desenvolvimento e conclusão. É fundamental para transmitir ao cliente e para saber se determinada ideia resulta.	Não		Sim	2	5
2	Papel, lapiseira e por vezes marcadores e lápis de cor na fase inicial ou tinta. Depende muito do briefing e do que se pede, o material varia.	Mais uma vez depende do trabalho e dos timings. Pode ser totalmente manual e depois só sofrer tratamento e correções de cor digital. Pode ser um mix entre manual e digital. Faço o esboço, estudo cores e possíveis texturas em digital e depois executo o trabalho final à mão e monto em computador. Ou pode ser dependendo do tempo ou dos meios onde o projeto vai ser usado, esboçado à mão e colorido totalmente em digital.	Sim, mas acho que isso varia do gosto e da forma de trabalhar de cada pessoa. Pessoalmente sou mais criativa desenhando à mão e menos presa do que no digital. No entanto, reconheço que por vezes, por uma questão de rapidez e eficácia é mais fácil usar o digital que o manual. Os erros digitais ou a procura digital também nos proporciona situações muito felizes por causa da sobreposição de layers e às vezes permite chegar a resultados de composição, que no manual por vezes temos mais dificuldade em executar por uma questão de técnica e junção de materiais.	Sim	Esta questão é muito pessoal. Acho que pode afetar positivamente e negativamente. No meu caso sinto que desenhar em digital numa primeira abordagem me limit, necessito riscar em papel. É um bocado o mesmo sentimento de ler livros ou ebooks. Parece há uma descentralização no foco. No entanto, acho que tem os seus lados positivos. O ir construindo a ideia já com cor e procurar dentro de uma só imagem uma ideia através da manipulação de vários elementos relacionados com o briefing é uma vantagem, assim como facilidade de mudança de elementos numa fase posterior.	Sim	4	5
3	Caderno, Lápis ou caneta.	Digitalizo o original e manipulo a ilustração digitalmente.	Acredito que todas as fases fazem parte do processo e não há papéis distintos.	Não		Não		5

	Ao escolher a opção "Sim" confirma que tomou conhecimento dos objectivos da investigação e autorizou o uso dos dados obtidos neste questionário apenas nesta investigação.	Primeiro e último nome	Idade	1. Dentro do design de comunicação, qual a sua área?	2. Durante a sua formação académica teve contacto com disciplinas de desenho?	3. Costuma desenhar?	3.1. Se Sim, em que suportes? Assinale quais.	4. Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.	5. Como regista as primeiras ideias perante um projecto?
4	Sim	Ana Marta Saraiva	21-30	Ilustração e Design Editorial.	Sim	Sim	Folhas de Papel, Mesas Gráficas.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias.	De forma manual.
5	Sim	Catarina Sobral	31-40	Ilustração	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Mesas Gráficas.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual e digital.
6	Sim	João Silva	31-40	Tipografia, Design Editorial e Multimédia.	Sim	Sim	Folhas de Papel, Mesas Gráficas.	Risca de forma aleatória enquanto "espera" a ideia/ Após o briefing, Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual.
7	Sim	Cátia Rijo	41-50	Design de Marcas	Sim	Não		Risca de forma aleatória enquanto "espera" a ideia/ Após o briefing, Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias.	De forma manual.

6. Considerando a pergunta anterior, usa que materiais, suportes ou interfaces?	7. Durante o projecto, como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas?	8. Tendo em conta a pergunta anterior, reconhece-lhes papéis distintos no processo criativo? Quais?	9. Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afectar o respectivo potencial criativo?	9.1. Se Sim, porquê?	10. Durante um briefing com um cliente, ou uma discussão em equipa, produz algumas imagens?	10.1. Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projecto?	11. "O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual." Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?
4	Photoshop, Illustrator e indesign.  Primeiro crio o desenho tradicional ou esboço para representar a ideia no seu estado básico. Depois passo esse desenho (formas, layout, etc) para o programa à minha escolha para criar uma imagem mais completa do resultado final da ideia.	O desenho tradicional serve como meio para tornar a ideia em algo físico mas inicial. As tecnologias informáticas servem como meio para tornar a ideia inicial em algo concreto e desenvolvido.	Sim	Recorrer logo a ferramentas digitais pode limitar a imaginação do seu criador se este não dominar ou não se sentir 100% confortável com os programas.	Não	5	
5	Às vezes misturo, outras vezes uso o desenho para os esboços iniciais e o computador para as artes finais, outras vezes só uso as ferramentas tradicionais durante todo o processo	Sim, o computador é preferencial para estudos de cor e ilustrações encomendadas (porque permite acelerar o processo e alterar mais eficazmente.)	Não		Sim	1	5
6	Folhas de papel de rascunho, caderno. Por vezes, mas muito menos, em suporte digital, geralmente quando não tenho papel disponível.	Dependendo do tipo de projeto, a expressão manual pode ser parte do projeto final. O desenho pode ser digitalizado e depois manipulado.	Sim	Porque geralmente as ferramentas digitais são formas mais demoradas de anotar. Esta demora nos primeiros esboços pode diminuir a quantidade e expressividade dos primeiros esboços.	Sim	3	5
7	Lápis, canetas e afins em qualquer suporte de papel.  O desenho para mim funciona como uma ferramenta de pensamento e de sistematização da ideia bem como forma para esboços, só depois passo para outros recursos.	Reconheço papéis distintos...a nível da ideia inicial e não para fluir mais e não limitar a criatividade, para mim o desenho em um papel primordial.	Sim	A ligação entre pensamento e execução sofre mais interferências.	Sim	5	5

	Ao escolher a opção "Sim" confirma que tomou conhecimento dos objectivos da investigação e autorizou o uso dos dados obtidos neste questionário apenas nesta investigação.	Primeiro e último nome	Idade	1. Dentro do design de comunicação, qual a sua área?	2. Durante a sua formação académica teve contacto com disciplinas de desenho?	3. Costuma desenhar?	3.1. Se Sim, em que suportes? Assinale quais.	4. Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.	5. Como regista as primeiras ideias perante um projecto?
8	Sim	André Carrilho	41-50	Ilustração e Animação.	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Folhas de papel aguarela.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual e digital.
9	Sim	Mariana Leal Rato	21-30	Ilustração , Design Editorial, Design de Marcas e Design de Embalagem.	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel aguarela.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida.	De forma manual.
10	Sim	Joana Estrela	21-30	Ilustração	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Mesas Gráficas.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual.

	6. Considerando a pergunta anterior, usa que materiais, suportes ou interfaces?	7. Durante o projecto, como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas?	8. Tendo em conta a pergunta anterior, reconhece-lhes papéis distintos no processo criativo? Quais?	9. Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afectar o respectivo potencial criativo?	9.1. Se Sim, porque?	10. Durante um briefing com um cliente, ou uma discussão em equipa, produz algumas imagens?	10.1. Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projecto?	11. "O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual." Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?
8	Uso a aplicação notes no iphone para registar um brainstorming em texto, com ideias que possam ser desenvolvidas. Uso papel, notebooks, caneta e tinteira para registar possíveis soluções gráficas em desenho.	Faço sempre primeiro um desenho à mão que é digitalizado e tratado em Adobe Photoshop e Illustrator.	Sim, no meu caso específico, o desenho tradicional serve para definir formas e composições gerais e para desenvolver ideias preliminares. O ambiente digital serve para fazer a arte final.	Não		Não	5	
9	Caderno.	Digitalizando.	Sim. O desenho analógico permite uma liberdade muito maior sem os constrangimentos naturais das tecnologias digitais. Isto faz com que seja mais livre, espontâneo e orgânico - o que é essencial numa primeira fase de concepção e fundamental para o processo criativo. Quando se trata de refinar e aprimorar, a tecnologia permite uma precisão e controlo ótimos para essa fase.	Sim	Em vez do foco ser a ideia passa a ser a manipulação da ferramenta digital.	Sim	5	
10	Papel e Lápis	Digitalizo os rascunhos (ou os desenhos finais) e trabalho em composição e cores no computador.	Desenho à mão para ter as ideias, uso as ferramentas digitais para as organizar no projeto.	Não		Não	5	

	Ao escolher a opção "Sim" confirma que tomou conhecimento dos objectivos da investigação e autorizou o uso dos dados obtidos neste questionário apenas nesta investigação.	Primeiro e último nome	Idade	1. Dentro do design de comunicação, qual a sua área?	2. Durante a sua formação académica teve contacto com disciplinas de desenho?	3. Costuma desenhar?	3.1. Se Sim, em que suportes? Assinale quais.	4. Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.	5. Como regista as primeiras ideias perante um projecto?
11	Sim	Clara Silva (Clara Não)	21-30	Ilustração	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Folhas de papel aguarelada, Mesas Gráficas, Vidro, Rua (passadeiras e paredes).	Risca de forma aleatória enquanto "espera" a ideia / Após o briefing, Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual.
12-13	Sim	Emanuel Barreira e Mariana Branco (Halfstudio)	31-40	Ilustração e Tipografia.	Sim	Sim	Folhas de Papel, Telas, Mesas Gráficas e Murais.	Esboço inicial, Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias, Desenvolvimento da solução escolhida, Elaboração do produto final.	De forma manual e Digital.

6. Considerando a pergunta anterior, usa que materiais, suportes ou interfaces?	7. Durante o projecto, como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas?	8. Tendo em conta a pergunta anterior, reconhece-lhes papéis distintos no processo criativo? Quais?	9. Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afectar o respectivo potencial criativo?	9.1. Se Sim, porquê?	10. Durante um briefing com um cliente, ou uma discussão em equipa, produz algumas imagens?	10.1. Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projecto?	11. "O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual." Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?
11	Caneta, marcadores, lápis e papel.	Regra geral, faço todas as ilustrações manualmente, e depois componho os elementos, fundos, texturas (em alguns casos) e cores de forma digital.	Sim, o manual é o principal e já é feito sabendo as potencialidades que a edição digital permite numa abordagem de edição posterior. Por isso, é como os ingredientes da receita, e o process de confeção da mesma cabe ao digital.	Sim	Sim	4	5
12/13	Folhas e Lápis e Ipad pro.	Utilizamos o desenho tradicional como base. Este desenho é depois, por vezes, digitalizado e trabalhado digitalmente no Photoshop. As tecnologias informáticas são por nós utilizadas para refinar o desenho tradicional e para adicionarmos cor e efeitos.	Sim. O desenho tradicional é um processo mais livre o que nos permite esboçar as nossas ideias rapidamente. Por outro lado, o digital facilita a finalização do desenho manual, quer no posicionamento dos elementos no layout como a finalização da imagem (cor e efeitos).		Sim	4	5



	Ao escolher a opção "Sim" confirma que tomou conhecimento dos objectivos da investigação e autorizou o uso dos dados obtidos neste questionário apenas nesta investigação.	Primeiro e último nome	Idade	1. Dentro do design de comunicação, qual a sua área?	2. Durante a sua formação académica teve contacto com disciplinas de desenho?	3. Costuma desenhar?	3.1. Se Sim, em que suportes? Assinale quais.	4. Usa o desenho em alguma etapa no seu processo criativo para o design de comunicação? Assinale quais.	5. Como regista as primeiras ideias perante um projecto?
14	Sim	Armanda Vilar	41-50	Design Editorial e Design de Marcas.	Sim	Sim	Folhas de Papel.	Esboço inicial. Elaboração de soluções hipotéticas a partir de primeiras ideias.	De forma manual e Digital.
15	Sim	Leonor Cunha	21-30	Ilustração, Design Editorial e Design de Marcas.	Sim	Sim	Caderno/Diário Gráfico, Folhas de Papel, Telas, Mesas Gráficas.	Risca de forma aleatória enquanto "espera" a ideia/ Após o briefing, Esboço inicial.	De forma manual e Digital.

	6. Considerando a pergunta anterior, usa que materiais, suportes ou interfaces?	7. Durante o projecto, como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas?	8. Tendo em conta a pergunta anterior, reconhece-lhes papéis distintos no processo criativo? Quais?	9. Sente que o uso de ferramentas digitais na procura das primeiras soluções pode afectar o respectivo potencial criativo?	9.1 Se Sim, porque?	10. Durante um briefing com um cliente, ou uma discussão em equipa, produz algumas imagens?	10.1. Se Sim, numa escala de 1 a 5 sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, qual a importância dessas imagens no projecto?	11. "O desenho é um bom aliado para o pensamento que explora uma ideia visual." Numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco importante e 5 muito importante, que importância tem esta frase?
14	Papel, caneta, lápis e computador.	Depois do esboço passo as ideias mais interessantes para o programa Affinity Designer ou Indesign, e desenvolvo a ideia e aplico cor ou digitalizo e trabalho no Photoshop a imagem.	Sim, a organização mental de ideias, formas mais intuitivas de riscar e experimentar formas.	Sim	Porque é um meio diferente de explorar formas e afecta de forma diferente o processo criativo, para mim não de uma forma negativa, é uma forma diferente e com caminhos diferentes de criação.	Não		5
15	Lápis, caneta, recortes, photoshop e illustrator.	Sim, sempre.	Papéis distintos não sei, depende do projeto mas gosto bastante de misturar o digital com o analógico pois dá sempre um toque mais único e a textura/forma sai sempre diferente.	Não		Sim3		4

## B. Entrevista a João Catarino

**Dia 17 de julho de 2019 | Carcavelos**

**Duração de 1h15m**

**SG:** O tema da minha dissertação é a função que o desenho tem no processo criativo no design de comunicação, seja ele feito de forma tradicional ou de forma digital. As entrevistas tem como objetivo recolher informações e testemunhos de pessoas que exercem a sua profissão em matérias do design e que utilizam o desenho como motor do processo criativo, independentemente da área que escolheram exercer dentro do design de comunicação, com o intuito de compreender a importância do desenho no processo de trabalho e qual o desenho que auxilia mais o designer na procura de soluções mais criativas. A entrevista terá uma abordagem aberta para dar liberdade ao entrevistado de se exprimir sobre o assunto e terá uma abordagem semi-diretiva com questões já planeadas e iguais a todos os entrevistados. Irei iniciar a nossa conversa com uma primeira questão mais pessoal e depois passarei às questões sobre o tema. Gostaria de saber onde e como aprendeu a desenhar e se teve algum alguém que o tivesse marcado ao longo da sua vida e formação.

**JC:** Sim.. Sim, isso é uma coisa que está muito nítido na minha memória e que se deve essencialmente ao facto de eu ser uma pessoa em criança, um pouco tímida, com dificuldades de atenção, enfim, hoje em dia existem nomes para essas coisas, talvez se chamasse défice de atenção. Era muito distraído, estava sempre muito aluado, com a cabeça no infinito, a pensar em tudo menos no que a professor dizia, mas o que é facto é que era muito introspetivo e esse lado mais recolhido fez com que a tendência fosse isolar-me constantemente, e escolhesse muito bem duas ou três pessoas com quem me relacionaria. Não sei se foi causa ou consequência, mas o desenho ajudou-me a estar bem no meu próprio mundo sem precisar de mais ninguém... É como se fosse uma criança a brincar sozinha, brinca a desenhar por observação e por memória, se calhar mais por memória. Essa necessidade de me isolar provavelmente se deva há dificuldade na atenção, em comunicar com os outros, e sobretudo à minha timidez, penso que estava tudo associado. É claro que o meu pai, que desenhava muito bem, sempre o vi desenhar quando era eu miúdo, me terá influenciado mas sobretudo incentivado. Aparentemente a sua profissão de biólogo não tinha nada que ver com o desenho mas tudo se cruza. Lembro-me dele a desenhar automóveis comigo em cadernos mas também de ver cadernos de ilustrações botânicas oitocentistas fantásticas. Sei que isso

me influenciou imenso, procurava imitar o traço como ele tinha. A ambição dele era ser arquiteto e acabou por seguir a biologia que acabou por gostar muito e usou muito o desenho na biologia, mas isso já é outro assunto que talvez abordemos mais à frente que tem que ver com a transversalidade que o desenho tem, através da prática e do exercício de observação com disciplinas que são transversais às artes e às ciências.

**SG:** Então diria que o seu pai foi a pessoa que o incentivou e influenciou mais a praticar o desenho?

**JC:** Numa primeira fase sim. E Sebastião Rodrigues depois quando segui pela área do design.

**SG:** Quando lhe apresentam um problema, qual é a sua primeira ação? Visualiza logo alguma coisa “sua”, estabelece relações com outras imagens existentes ou tende a investigar o problema primeiro?

**JC:** é uma coisa que não vive sem a outra, a tendência é visualizar primeiro uma imagem ou uma ideia, obviamente uma ideia revela sempre uma imagem nem que seja no abstrato, quer dizer no escuro quando fechamos os olhos e imaginamos as coisas, mas depois o desenho é essencial para traduzir essa imagem, depois aí sim o desenho terá em geral um papel importantíssimo na seleção, na depuração das formas, na escala da articulação entre elas, portanto na construção da imagem final e eventualmente na geração de novas propostas e novas ideias que bifurcam ou que são consequência da primeira ideia. É através depois do desenho que não só nos mostra a ideia como se transforma no elemento gerador de novas ideias, ou seja, através do desenho e de pensar com o desenho as ideias tendem a fluir.

**SG:** E assim que surge a ideia, qual a sua primeira reação?

**JC:** Se tiver tempo e na calma do atelier esboço, mas em geral as minhas ideias surgem em momentos que não são a primeira pedra do trabalho. Não estou no trabalho, não estou na mesa do atelier posso estar por exemplo na casa de banho com uma revista, ou no comboio, ou numa aula, ou à noite quando fecho os olhos. Enfim...Portanto grande parte das vezes, a ideia surge após uma consulta de referências em livros, revistas ou agora mais vulgarmente na internet, mas surge quando estou em momento

preferencialmente ainda sem pressão sobre mim e sobre o trabalho. Sei que há uma inquietação porque existe uma necessidade de responder a um problema num curto espaço de tempo mas ainda não estou sobre pressão máxima, estou só a tentar gerar ideias na cabeça que como disse podem surgir do nada a ler uma revista na casa de banho.

**SG:** É como se as ideias estivessem em *standby* na mente?

**JC:** Exato, eu espero que sim, sim...estão ali em *stanby*. Eu penso muito nessa questão do nosso cérebro ser um banco de imagens enorme porque nós o alimentamos enquanto banco, ou seja, nós que atuamos neste meio do visual como nas artes, no design ou até mesmo nas ciências como já falamos, somos seres que temos de estar sempre muito atentos às formas, às coisas que acontecem, às coisas que também existem na natureza, ou consequência da mão humana. O que faz com que estejamos atentos, primeiro será talvez a curiosidade. Isso é qualquer coisa de sagrado, extremamente importante que às vezes não alimentamos. Atenção que a curiosidade não acontece por acaso. Eu noto com os meus alunos de gerações mais recentes que a curiosidade está enfraquecida. Depois existem teorias sobre isso claro, dá-me a sensação de que às vezes quando existe excesso e facilidade de informação ela esmorece e cai o interesse pela consulta desaparece. Vou dar-te um exemplo sem me alongar muito, o meu pai cresceu numa família com irmãos onde os livros em casa eram contados. Se aparecia um livro novo em casa tinham entre os irmão de combinar quem lia primeiro. Aparecer um livro em casa era uma festa. Eu já cresci numa casa cheia de livros, o interesse que o meu pai tem pelos livros foi sempre muito maior que o meu. Provavelmente desinvesti no esforço e consequentemente nos hábitos de leitura porque já cresci na era da imagem, da televisão e do vídeo, perante a facilidade que foi dispor de imagens para contar e relatar histórias, fez com que tenha tido menos vontade de ler. Agora com a internet com a rapidez e a facilidade com que se chega à informação parece fazer com que as pessoas tenham mais tendência a descartar algo mais profundo sobre os conteúdos da informação, gerando menos desafio e menor curiosidade. É o fenómeno da satisfação imediata que gera em si mesmo uma permanente insatisfação ou talvez uma satisfação descartável. A curiosidade atua também em consonância com a questão da observação e a observação é o desenho que dá forma ao que observamos de uma maneira particularmente atenta e intensa. Não sei se era Almada Negreiros que dizia os olhos servem para ver, o desenho para mostrar ou explicar, algo deste

género, é de facto com a experiência do desenho que temos muito mais atenção relativamente ao que estamos a ver, acho isso fundamental e se calhar urgente nos dias de hoje porque eventualmente pensamos que não temos tanta necessidade de desenhar porque o computador já nos mostra tudo. Isso terá certamente implicações com o desativar das relações que geram a tal curiosidade, vontade de observar no global ou no singular, gerando normalmente alguma apatia, infelizmente tenho verificado que isso é crescente nos meus alunos das gerações mais recentes.

**SG:** Então se um designer, tiver sempre consigo um caderno para registar, será mais fácil e rápida a obtenção de soluções mais criativas?

**JC:** Eu acredito que sim, de grosso modo e não no imediato. Mas não podemos entender isso como uma receita. “Queres ser um bom designer gráfico? Tens de fazer um diário gráfico.”, eu acho que o diário gráfico serve para levar o desenho para todo o lado em qualquer hora. Por ser portátil e por levar para qualquer lado, com qualquer meio riscador e qualquer tempo morto que tenhas na tua vida, seja de espera, seja de contemplação, tens sempre contigo a possibilidade desse tempo se converter num desenho. Para quê? Aparentemente à partida para nada, mas com o tempo desbloqueias o medo de desenhar, se desbloqueias esse medo, desenhavas melhor, a qualidade da observação melhora, isso faz entender, consolidar e memorizar melhor imagens e ideias do teu repertório gráfico. Traz para o teu ficheiro uma infinidade de coisas imateriais que provêm da materialidade do desenho.

**SG:** No arquivo mental...

**JC:** Exato, no teu arquivo. E isso é muito importante. Um designer gráfico tem de ter um arquivo consolidado. As pessoas hoje consomem muito maior quantidade de imagens do que dantes, também descartam mais não por selecionar ou tomar opções. É como a música do mp3, ouvimos muito mais músicas, mas se perguntarmos qual o autor da música que passou agora? Não interessa saber...Não interessa saber a capa e o seu grafismo, a cara do autor ou a sua história. Se arquivares não sabes mais encontrar. Se desenhares sabes encontrar, sabes onde desenhaste, qual foi o processo e o contexto, e ainda acrescentas os sons e os cheiros, nesse espaço durante esse tempo. Se folheias um dos meus cadernos, que tenho ali alguns com 30 anos sei exatamente o que aconteceu naquele segundo ou naqueles

minutos. Apenas porque dispus de um tempo necessariamente demorado para ver com mais qualidade uma determinada coisa. Para isso implica veres menos coisas. Se um viajante trás no *smartphone* uma infinidade de imagens, anseia para contar aos mais próximos em quantas cidades esteve e quantos monumentos viu. Mas o que terá ele de facto visto, se não a confirmação imediata de algo que já conhecia? Se optar por desenhar consequentemente verá um menor número coisas mas poderá contar muito mais sobre a particularidade e o contexto dessas coisas. Parece que cada vez mais se contabiliza tudo pela quantidade. Tendência da sociedade que se rege pela fórmula em que tempo é dinheiro que provem da revolução industrial, tudo parece resultar de somas aritméticas constantes da equação material entre custos e benefícios por fim da valorização do ter em detrimento do ser.

**SG:** Depois da ideia surgir, quando esboça em que suportes o faz?

**JC:** Sobretudo nos cadernos, o tal diário gráfico.

**SG:** Existe algum suporte que interfira com a sua criatividade?

**JC:** Existe. São os suportes caros e bons, papéis enormes que nos fazem bloquear, mas também devemos vencer esses bloqueios. É muito diferente por exemplo ir para uma praia levar um A0 ou A1, levar tintas e estar lá com a folha sobre uma prancheta a desenhar. É claro que isso é uma forma de tentar vencer o bloqueio, não só pela falta de portabilidade mas principalmente enfrentar uma folha cara de alta qualidade mas principalmente a superfície branca enorme. Isso é permanente nas pessoas que desenham, falo do meu caso, mas eu sei que algumas pessoas que escrevem também tem esse terror da folha branca. Um caderno como uma sebenta é um território de maior liberdade desbloqueia-se mais facilmente.

**SG:** Considera que o desenho tenha um papel importante na fase inicial de um projeto?

**JC:** Eu acho que a fase inicial do projeto e o decorrer do projeto passa, ou melhor, deve passar pelo desenho. Acredito que há possibilidades de não passar. E eu próprio, que agora já não trabalho tanto no design gráfico, quando estabeleço coisas que faço como estes cartazes que tenho aqui para um clube de surf, muitas vezes não esboço primeiro mas como o próprio cartaz é apoiado na base ilustrativa, a primeira ilustração é que constrói

a estrutura gráfica do cartaz. Os espaços vazios são depois ocupados por letras. Isto quer dizer que há muitos designers hoje e alunos meus que tem dificuldade em começar um projeto através do esboço, mas eu tento sempre levar essa ideia do esboço prévio mesmo para as pessoas que estão sempre a trabalhar diretamente no computador, porque continuo a acreditar que não há nada que ligue mais diretamente o cérebro e a mão. A distância mais curta e imediata, continua a ser a nossa mão. Agora se eles não desenhavam habitualmente podem ter inibições ou dificuldades no desenho, são problemas já técnicos que se devem resolver. Mas digamos que há um encurtar de distâncias, uma relação que faz parte dos exercícios do desenho básico que é a relação do olho com a mão. A mão deve seguir o movimento do olho e quando exercitamos esta relação de que é a mão que segue o olho, depois quando desenhamos com a mão de forma rápida o movimento da mão já ultrapassou o movimento do olho estabelece-se uma relação intuitiva e imediata desta relação. É o chamado piloto automático resultado de se ter praticado muito esta relação entre o olho e a mão. Relação essa que é a forma mais curta de colocar as ideias no papel, de visualizar coisas, de ver escalas, de fazer a distribuição gráfica de acordo com o texto e a imagem, no caso do design gráfico. Portanto é muito mais rápido de fazer um plano de página ou criar uma figura, como um desenho orgânico, um desenho técnico ou uma grelha que estrutura a página.

**SG:** Penso que já respondeu a esta pergunta, mas irei perguntar na mesma: Quando falamos em encontrar soluções criativas, considera o papel do desenho importante nessa procura?

**JC:** Sim, já foi um pouco respondida.

**SG:** Seja manual ou digital...

**JC:** Exatamente, quando se está com uma mesa gráfica ou até com o rato, elas estão a desenhar, estão a fazer a relação direta do olho com a mão. Portanto do cérebro com o papel ou para o ecrã, ou até mesmo no *Ipad*. Isso não ponho em questão se é com um material ou outro, é uma relação igual. Seja com uma esferográfica ou lápis ou mesa digital, é desenho mas com relações de entendimento de escala diferentes.

**SG:** Como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas no seu processo de trabalho?



**JC:** Continuo a fazer o meu processo de trabalho, pela forma que chamamos analógica. Portanto a abordagem é essencialmente analógica, eu gosto sobretudo de riscar e de lançar as pinceladas diretamente sobre o papel devido ao prazer por essa relação tátil das matérias, do cheiro do papel, da sua temperatura de cor, da resistência, do atrito, do amortecimento, esse é o lado sensorial que me dá particular prazer. Já experimentei fazer tudo isso com ferramentas impressionantes como os novos *Ipads* que simulam perfeitamente a mesma coisa e encurtam o tempo de trabalho mas no meu caso particular, (sublinho isto porque não sou nada contra estas tecnologias) não encontro o mesmo prazer que encontro com a forma tradicional porque estou a desenhar sobre um vidro. O vidro que arrepia, que é duro e frio, é como quem toca em algo gelido. Quando se toca com um pincel com um tufo chinês cheio de tinta é um prazer enorme. Portanto há esta relação tátil que eu preservo. No entanto no processo do meu trabalho articulo permanentemente o trabalho analógico com o digital, fundamental no processo de edição do trabalho. Não me preocupo mais se as coisas ficaram desproporcionadas porque se recorta, reduz e cola-se na escala desejada. Não me preocupo mais se há partes que correram pior, porque corto e colo por cima. Portanto há um processo digital que me ajuda na edição e quase não intervém no lado plástico, mas enfim os desenhos que fiz no adobe illustrator, são desenhos feitos primeiro a pincel e tinta da china sobre papel, sendo depois transformados em linhas vectoriais com alguns apontamentos de desenho já com o rato, formas mais simples e cores planas. Há ali uma articulação entre as formas que são digitais e formas que são feitas por meios tradicionais.

**SG:** Existe algum momento em que utilize apenas o digital em vez de utilizar a forma tradicional de desenhar?

**JC:** Existe algumas experiências no adobe illustrator, quando procuro formas muito esquematizadas ou cores planas que vão ao encontro da questão do vetor, no sentido de alguma estilização de depuração máxima das formas, então começo em geral à mão e depois passo para vetor de forma simplificada. Uso muito o ilustrator nesse sentido.

**SG:** Como define esse seu processo digital em termos de desenho? É desenho? É menos desenho que aquele que faz sobre papel? Como os relaciona em termos plásticos, expressivos e até lúdicos?

**JC:** Nunca pensei nisso, se é mais desenho ou menos desenho. Acho que não podemos classificar que seja menos desenho, mas apetece dizer que sim! Isso quererá dizer que é um meio eventualmente menos tátil porque não há inscrição, atrito ou marca física. Eu ligo o desenho e a palavra “desenho” à relação que se tem com a pressão do instrumento sobre uma superfície com aquilo que se chama meios riscadores de maior precisão, que se aproximam mais do desenho, dos vincos e das arestas e os outros meios os pincéis e as espátulas menos analíticos que se aproximam mais da pintura, das superfícies e do preenchimento. Sabemos também que não podemos colocar em caixinhas estas duas formas de expressão que tanto se cruzam. Mas há de facto uma ideia ligada à incisão e ao rigor, pela pressão que um instrumento pontiagudo exerce sobre uma superfície. Há também uma relação do desenho com o a escrita que vem do movimento com o aparo, e aí prende-se de facto à sensação de que o tato está muito presente. No desenho vetorial no computador isso não se torna evidente, não sentimos que seja desenho no sentido do pre-conceito cultural da palavra que define o resultado do ato de desenhar, mas é de facto também desenho.

**SG:** Agora é uma curiosidade minha, o professor João Brandão falou-me de uma disciplina, bastante interessante que o professor lecionou ou teve chamada desenho gráfico. Gostaria que me explicasse em que consistia e a sua relevância na formação de um designer de comunicação.

**JC:** Eu acho que faz todo o sentido e tem toda a relevância e se calhar hoje até mais do que nunca. Eu já tive essa disciplina quando fui aluno da António Arroio, tinha aqueles horários loucos das 8h às 20h, eram cursos profissionalizantes, e a disciplina chamava-se desenho gráfico e não design gráfico. Porque o curso era de desenho direccionado a dar resposta na construção do design gráfico. Desenhávamos alfabetos com tira-linhas e com aparos, já existiam canetas “rotring” mas não era permitido utilizar, seria uma batota que destreinava o sentido do rigor! O desenho como ferramenta no processo de construção do design. Entre outros exemplos o desenho para uma banda desenhada tem esta função também. Imagine uma banda desenhada, nela o desenho serve uma narrativa, conta uma história e nesse propósito deve ser claro e evidente no sentido em que se aproxima do cinema, deve mostrar planos próximos e distantes e deve criar ritmos e profundidades de campo, e isso ajuda-te a entrar dentro do universo da história. Agora, transporta isso para o design. O desenho no

design deve de facto resolver o problema do design gráfico que é facultar a boa comunicação, a legibilidade das coisas ou até pelo desafio da ideia de contrapor isso, na forma e função e a maneira construtiva de como o desenho está aplicado à funcionalidade do design de comunicação enquanto melhoria da legibilidade do mundo, chamemos-lhe assim. E nesse sentido deve estruturar a página, o desenho da ocupação da textura da mancha de texto, o desenho de uma letra que se imagina para um determinado propósito, de acordo com uma identidade, nacionalidade ou uma alma própria. Estou a falar da era em que me formei, quando ainda se desenhavam as letras para a construção das maquetas, mesmo na existência das letras de decalque a partir de um vasto ainda que restrito catálogo de letras que se atualizava de ano para ano com os tipos de letra mais comuns. Mas para fazer uma estilização ou a personalização de uma letra ou um logótipo este processo mostrava-se algo limitado. O desenho na construção do design saía da mão do designer gráfico na sua forma de operar inevitavelmente, era incontornável. A questão que coloca hoje (“será que o desenho é importante na construção?”) seria pela sua evidência na altura perfeitamente inadequada. O que também nos ajuda a compreender que essa importância não se esfuma pelo simples facto que apenas passamos a utilizar outras ferramentas na construção e na apresentação dos mesmos conceitos. O lado do virtuosismo técnico mais ou menos dominado era também um elemento diferenciador na apresentação de uma ideia e constituía um elemento persuasivo na decisão do cliente. Nestes cartazes de Sebastião Rodrigues, alguns dos quais me lembro-me de ver o processo do seu trabalho de designer através de recortes e colagens com papéis vegetais colocados por cima de padrões de índios ou de tribos africanas e esquemas de corpos e tipos de letra sobrepostos, neste caso [aponta para cartaz de Sebastião Rodrigues “Arte do Índio Brasileiro” 1966] em que existe aqui um processo primeiro de seleção, “o que é que eu vou buscar como elemento gráfico?”. Imagina que este padrão está num vaso de cerâmica índio, o autor tem de desenhar com papel vegetal e depois seleccionar elementos, simplificar e transportar para uma escala e um contexto alargado, de seguida introduz cor, depois cria o layout e os vazios e todas as formas negativas que vês, onde fica exatamente a letra. Qual o tipo de letra a escolher e por onde distribuir isso tudo, não havia computador! Isto era tudo planeado à unha, à mão, demorava tempo. O designer não apresentava na gráfica as letras já concluídas, desenhava à mão, uma letra em caixa-alta e na gráfica sabiam exatamente o tipo de letra se destina para aquele espaço. O desenho não só era o elemento gerador de ideias como

o elemento que apresenta essas mesmas ideias, uma inevitabilidade do processo do conceito à concepção do projecto de design.

**SG:** Então, o professor sente essa falta nos alunos de hoje? De quererem desenhar e de aprender?

**JC:** Sinto falta. Na realidade sinto que é redutor os alunos recusarem esse processo, porque acham que os computadores encurtaram o caminho o que é uma verdade, mas continua a ser verdade que o desenho mesmo invisível acompanha todo o processo. Se não houver um permanente exercício de desenho e uma fluidez nessa faculdade de esboçar, haverá sempre resistência nessa prática, isso fará com que não se observem as coisas através do desenho que por sua vez o nosso reportório de imagens ficará mais empobrecido. As nossas referências passam a ser menos consolidadas, com a sensação de ter visto muitas coisas mas não saber exatamente onde nem em que contexto. Perder uma das faculdades que está na origem do processo visual criativo pode comprometer o lado mais aguçado do sentido da capacidade da observação, o próprio estímulo do ato de observar atentamente. É no sentido indireto que considero o desenho muito importante no exercício do design gráfico, não tanto na forma como o apresenta mas na forma como o concebe.

**SG:** Principalmente na busca de uma ideia?

**JC:** Exatamente, principalmente na busca de uma ideia, aliás muito mais nessa fase. Na apresentação da ideia o computador já pode fazer um pouco essa parte.

**SG:** Deixe-me só perguntar-lhe uma coisa sobre isso...Essa falta de curiosidade, não será também devido ao facto da formação anterior desses alunos?

**JC:** Formação em casa ou na escola?

**SG:** Na formação nas escolas, dou-lhe como exemplo a minha licenciatura que era muito abrangente, tínhamos ligação com o design, com a escultura, com a pintura, até com uma disciplina interessante a pintura chinesa. Enfim, mexíamos com os materiais como o professor falou.

**JC:** Pois, acredito que sim. Portanto é um caso particular, que vem do universo das artes plásticas e visuais. Mas isso era um tronco comum antigamente. Ainda sou do tempo da Escola Superior de Belas-Artes onde coabitei com o desenho, portanto tinha-mos todos de passar pelo desenho, pela pintura, pela comunicação visual, portanto disciplinas comuns num primeiro ano, então daí seguia-mos para o segundo ano onde passava-mos a ter design, portanto o design gráfico e de equipamento no segundo ano era comum, no terceiro é que se especializava no design de comunicação. E isto fazia com que uma escola de belas-artes que tinha no terceiro andar a arquitetura, no segundo design e no primeiro as artes plásticas, facultasse esse cruzamento de disciplinas, de matérias e de formas de estar. Era tão diversificado que contaminava inevitavelmente. Quando a escola da arquitetura passa para a Ajuda as coisas diferenciaram-se um pouco. Com a proliferação de vários cursos de design cujos seus programas se aproximam do desempenho de práticas de carácter técnico, insistindo menos na forma de pensar o design de acordo com as suas interrogações e da sua problemática existencial, eventualmente tenha afastado o desenho do seu processo assim como outras práticas que se aproximavam do universo das artes plásticas e que, enfim, acho que arejava bastante. Diversificava criava estímulos e novas atitudes no processo. Sendo o computador uma ferramenta brutal e excecional, nunca antes vista, parece fazer desencadear simultaneamente uma inércia que impede que o designer saia da relação que tem da mesa do monitor para se sentar na mesa das sujidades, onde existem tintas, rolos, pincéis e papéis que se rasgam, cortam, colam e se digitalizam novamente, transformando a matéria editável no processo do projecto de design. Parece haver menos pré-disponibilidade para isso porque o tempo já não permite e resta-nos recorrer às ferramentas e aos menus de sempre disponíveis no computador.

**SG:** Depois também existe a comunicação de um conceito em qualquer projeto de design...

**JC:** Sim, por exemplo do conceito, de um estereótipo, de uma novidade, de excentricidade muitas vezes sem aplicabilidade prática no consumo quotidiano. Uma BIC é muito mais um objeto de design do que o mais excêntrico dos vestidos de alta costura apresentados num desfile. Raros são os exemplos de que o design de moda tenha como prioridade questões de funcionalidade. O design de comunicação se for pelo mesmo caminho deixa de ser design. Isto para voltar à questão que estávamos a falar sobre

alguma apatia que os alunos manifestam, estou convencido que essa falta de transversalidade das matérias é um problema do ensino porque também não podemos aprender tudo. Mas há um curso, nas belas-artes onde tive alunos, que se chama “estudos gerais” com o qual tive contacto com pessoas que escolhem um menu, digamos assim, de disciplinas e faculdades que lhes interessam onde cruzam matérias. Combinam uma espécie “catering” de disciplinas, acho esse conceito muito interessante. E isso havia no ensino, antes dele se democratizar, claro que ainda bem que o ensino hoje pode chegar a milhões e no início do século XX o ensino infelizmente não era acessível à grande maioria das pessoas. A sociedade era ainda mais estratificada, apenas os ricos tinham acesso ao ensino, sabiam tocar instrumentos, dominar artes, sabiam matemática, desenhavam em *sketchbooks* as viagens que vemos dos nossos antepassados estou a lembrar-me por exemplo das viagens desenhadas de António Pinto Bastos publicadas recentemente numa revista do expresso. Eles sabiam inclusive fazer fotografia antes da fotografia se massificar. Não eram necessariamente pessoas provenientes do meio artístico no entanto desenhavam e bem! O desenho era usado como documentação de viagem antes da fotografia e no começo da fotografia por ser mais barato.

**SG:** Como os antropólogos ainda hoje os usam, por exemplo.

**JC:** Sim, sim, o desenho era usado nesse tipo de comunicação como o caderno de campo é usado no meio científico. Portanto, os exploradores desenhavam. Desenhavam objetos, paisagens, tribos, espécies animais e vegetais, itinerários, referências geográficas mapas dos trajetos. O desenho fazia parte dos saberes, os senhores do saber em geral desenhavam! E sabiam várias disciplinas que se cruzavam. Contrariamente agora as coisas tendem a especializar-se em partes sem se ver o todo. Os cursos começam a descartar matérias importantes como o desenho nas áreas científicas ou no design. Mesmo nas artes plásticas se está a começar a descartar atenção...mesmo nas artes plásticas! Já existem escolas que consideram que o desenho não é importante. Mas esse é outro assunto!

**SG:** Nesse sentido, então o desenho deve estar sempre ligado às artes visuais?

**JC:** Digamos que tem que estar com essa porta aberta, se me fizesse a pergunta que nos anos 70 questionava se o design é arte, eu diria que óbvio que não, mas que tem de deixar essa porta aberta espreitar lá para

fora. Quando o design passa a não ser visual torna-se uma chatice. O que seria este cartaz do Sebastião Rodrigues sem a forma abstrata que ali se apresenta e que nos remete imediatamente para um universo tribal que não é da nossa cultura ocidental?

**SG:** Podemos dizer que um designer tem de ter um maior arquivo mental que falámos, também em relação ao mundo das artes para poder então fazer design?

**JC:** Sim, junta-se as duas coisas. Por exemplo este cartaz que vive sobretudo da ilustração, depois quando se pensa na hierarquização da letra, ou da composição, já estamos a pensar e a entrar na problemática do design. Quando pensamos no peso da ilustração e no que ela transmite, na profundidade de campo, na perspectiva, estamos a pensar em design. Estamos a usar imagens para agregar tudo. A ilustração ou a fotografia ajudam-nos a agarrar as coisas, acelera e clarifica o poder de assimilar informação. Por exemplo estamos a pensar como designers se numa conferência se recorrer a um desenhador em direto a desenhar o que o orador está a falar. Agiliza e potencia a assimilação. Agrupa e torna clara o essencial da informação aumentando o potencial comunicativo. Estamos com isto a falar de design. É bom falar nestas coisas, sem ensaiar conversas! Não sei se tens mais alguma questão...

**SG:** Não, já me respondeu a tudo, muito obrigada, dá-me só a autorização para tirar algumas fotografias aos seus trabalhos?

**JC:** Não, estás à vontade!

## C. Entrevista a Mariana Baldaia

**Dia 19 de Julho de 2019 | Via correio eletrónico**

**SG:** O tema da minha dissertação é a função que o desenho tem no processo criativo no design de comunicação, seja ele feito de forma tradicional ou de forma digital. A entrevista tem como objetivo recolher informações e testemunhos de pessoas que exercem a sua profissão em matérias do design e que utilizam o desenho como motor do processo criativo, independentemente da área que escolheram exercer dentro do design de comunicação. Tem o intuito de compreender a importância do desenho no processo de trabalho e qual o desenho que auxilia mais o designer na procura de soluções mais criativas.

A entrevista terá uma abordagem aberta para dar liberdade ao entrevistado de se exprimir sobre o assunto e terá uma abordagem semi-diretiva com questões já planeadas e iguais a todos os entrevistados. Irei iniciar a nossa conversa com umas questões mais pessoais e depois passarei às questões planeadas sobre o tema. Sinta-se à vontade de responder como se de uma conversa falada se tratasse, por favor. Antes de tudo, agradeço imenso a oportunidade de dar o seu testemunho para eu conseguir também de alguma forma contribuir para a área do design. Estou muito grata. Aceita que utilize as suas respostas e até mesmo citar se for o caso na minha dissertação?

**MB:** Aceito sim!

**SG:** Antes de abordar o tema, gostaria de conhecer um pouco melhor o percurso da Mariana, até para conseguir fazer uma pequena nota biográfica na minha dissertação. Sei e já vi no seu site um pouco desse percurso, existe algo mais a acrescentar nesse percurso além da sua biografia em [marianabaldaia.com](http://marianabaldaia.com) ?

**MB:** No meu site apenas tem o CV.

Comecei por me interessar por fotografia por causa do meu irmão João que tinha uma canon, na altura do secundário, foi a primeira vez que comprei uma máquina. Fiquei com ela e comecei a levá-la de férias e a fotografar os meus amigos de uma forma não convencional. Ou seja, procurava encenar situações com eles, tentávamos interpretar palavras através de retratos nossos. Não sabia que área seguir quando concluí o 12º ano e acabei por ir para design porque na altura não nos mostravam mais áreas dentro das artes para além de arquitectura, design ou belas artes. Como não tinha jeito para desenhar e não adorava geometria, fui para design sem fazer a mínima ideia do que ia acontecer. Sabia que gostava de fotografia e isso chegava. Tive que chumbar no 1º ano da faculdade para tomar alguma consciência



que tinha finalmente que decidir o que fazer com o meu futuro. Também tive a sorte de ter dois excelentes professores - João Faria (design) e Rui Mendonça (fotografia) - que souberam ver o potencial na ausência de interesse e portanto mostraram-me todo um novo mundo artístico. O João Faria com os cartazes e a plasticidade que um cartaz pode ter (para mim design eram sites, logotipos e projectos mecanizados) e o Rui Mendonça com a fotografia que tem muito mais do que um retrato realista e pode servir como ferramenta para expressões artísticas variadas. A partir daí apaixonei-me perdidamente por cartazes e por ter abordagens diferentes ao mesmo. Nesta fase ainda não gostava de desenho, mais uma vez, por achar que só havia desenho académico, rigoroso e realista. Foi só no ano seguinte a terminar o curso que me permiti dar uma hipótese ao desenho. Tinha atelier com amigos arquitectos que nos tempos livres esticavam um painel gigante na parede e ficavam ali horas. Eu sentia uma inveja tremenda daquela forma de relaxar. Certo dia, um dos arquitectos estava a fazer o terreno de uma maquete em cortiça e atirava para cima da minha mesa os restos. Olho para esses restos e remetem-me a formas, assim como quando somos miúdos e procuramos formas nas nuvens. Tal e qual. Até que comecei a pintar nas próprias cortiças o que imaginava. Fiquei viciada em desenhar coisas que o olho não via e daí entrei no mestrado de ilustração que me introduziu a técnicas de impressão e toda uma liberdade de desenhar, longe do academismo ao que eu fugia. Desde então percebi que o meu trabalho é autoral, não se aplicando a todas as áreas do design, muito menos o comercial, embora agora cada vez se queira ter uma abordagem mais humana na divulgação de produtos/eventos. Todo este percurso me levou a ter sempre o desenho como base do meu trabalho, seja ele um cartaz, uma exposição, peças decorativas ou mesmo uma identidade visual.

**SG:** Gostaria de saber onde e como aprendeu a desenhar (se foi apenas na escola ou se começou a desenhar em pequena) e se teve algum professor ou alguém que a tivesse marcado/influenciado ao longo da sua vida e formação.

**MB:** [risos] Acabei por responder a esta questão, na pergunta anterior.

**SG:** A Mariana disse-me em resposta ao email que e passo a citar “Todo o meu trabalho está intimamente ligado às minhas vivências pessoais assim como o desenho está ligado ao design e à comunicação.”, achei muito interessante esta afirmação. Gostaria de me explicar um pouco mais o que quis dizer com a frase? Ou seja, como é que o seu trabalho se encontra ligado às suas vivências? E como é que para si, o desenho está ligado ao design e à comunicação?

**MB:** Não querendo parecer presunçosa, o desenho está mais presente na minha vida quando estou a passar por fases difíceis, sejam elas amorosas, familiares, problemas com amigos ou mesmo a maternidade. Quando tudo está equilibrado, tenho alguma dificuldade em desenhar por iniciativa minha. Um exemplo concreto é o cartaz para o Músiquat 2017. Tinha que estar ligado à música, sinto sempre necessidade de humanizar os meus desenhos, ou seja, os instrumentos seriam alusões a pessoas e não meros objectos sem vida. Estava a ultrapassar a separação com o pai do meu primeiro filho e não me estava a sentir boa pessoa, estava confusa e portanto transformei o saxofone numa cobra que termina numa cara com vontade de explodir enquanto abraçava alguém que estava a conhecer na altura, representado na guitarra e na expressão popular “está a dar-me música”. Fiz este desenho no avião a caminho de Copenhaga com uma amiga, viagem para repensar a minha vida e o que esta ia ser a partir dali e consegui pôr naquele desenho toda a minha confusão, sabendo que o desenho iria originar um cartaz para um festival de música. A meu ver, quando há esta transposição humana e pessoal para uma imagem que vende um evento acho que há mais ligação imediata ao próprio festival, não é meramente informativo, passa a convite, passa a uma recordação mais pessoal do que foi aquele acontecimento.

**SG:** Passarei agora às perguntas planeadas, quando lhe apresentam um problema, qual é a sua primeira ação? Visualiza logo alguma coisa “sua”, estabelece relações com outras imagens existentes ou tende a investigar o problema primeiro?

**MB:** Tenho imensos cartazes (falo de cartazes porque é de facto onde eu trabalho mais e onde gostaria de me especializar, tudo o resto são extras), na gaveta. Nunca faço apenas uma versão para um projecto, há vários que podem não resultar para um cliente, mas podem encaixar noutro. Portanto começo por aí, por perceber se já tenho algum material por onde começar. Pode acontecer visualizar logo alguma coisa, mas isso surge mais quando há um briefing específico e menos quando tenho liberdade total para criar. Estou constantemente a investigar/procurar cartazes, faço coleção dos mesmos, portanto posso dizer que vivo numa investigação constante. Participo em muitas bienais de cartazes, o que me faz criar uma rede de outros designers de cartazes que sigo religiosamente.

**SG:** Assim que surge a ideia, qual a sua primeira reação? (Esboça? Fica pensativa?)

**MB:** Desenhar, desenhar e desenhar ou fotografar. Sou incapaz de começar um projeto no computador nem tenho conhecimentos de desenho digital.

Lacuna que pretendo resolver rapidamente porque percebo a importância e os prazos são cada vez menores para ter tempo para esboçar, desenhar em tamanho real e depois sim, pintar digitalmente.

**SG:** Se responder que esboça, em que suportes o faz? (Por exemplo: papel/mesas gráficas/etc.)

**MB:** Geralmente uso cadernos, faço desenhos pequenos. Quando estou satisfeita, recorro à digitalização dos mesmos e depois ou imprimo e pinto por cima ou uso projetor para ampliar o desenho e refazer-lo em dimensões que dêem para cartaz. Ultimamente não tenho recorrido à monotipia, mas é também uma ótima solução quando quero mais plasticidade.

**SG:** Considera que o desenho tenha um papel importante na fase inicial de um projeto? (Por exemplo: quando é dado o *briefing*, quando já investigou o problema proposto e pretende começar a ter ideias mais definitivas)

**MB:** Absolutamente! Pelo menos para mim. Enquanto rabisco, penso. Há quem leia para compreender melhor as soluções, eu desenho. Até posso nem estar à procura da solução através desse desenho, mas sim de um pensamento. Acontece ter ideias para outros projetos (trabalho em vários ao mesmo tempo), enquanto desenho para outro. Tenho o coração e o cérebro nas mãos.

**SG:** Como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas no seu processo de trabalho? ( Exemplo: faz o desenho e passa para o computador, limita-se a desenhar apenas no computador; não utiliza o computador,etc)

**MB:** Como referi acima, desenho sempre à mão. Posteriormente ou passo para computador e pinto digitalmente, ou amplio através de projetor e volto a desenhar, ou imprimo os contornos em grande escala e pinto com pastel/acrílicos/lápis de cor. Depende também do que me apetece no momento. Monotipia é uma ótima solução para fazer impressões plásticas rápidas e sem limite de tamanho, coisa que não acontece quando dependo das impressoras/gráficas.

**SG:** Quando falamos em encontrar soluções criativas, considera o papel do desenho importante nessa procura? Esboçar muito faz com que surjam mais e melhores ideias?

**MB:** Claro que sim, o desenho é muito libertador. Gosto muito de fazer esse

exercício com crianças e desenhar com elas. Porque não têm ideias pré-concebidas. Para as crianças uma figura humana, em desenho, não tem que corresponder às proporções certas, têm uma criatividade e uma maneira de ver o mundo que nós, com as nossas vivências já nos limitam quando nos queremos expressar. Fugir para um mundo que não existe, no meu caso, acontece através do desenho ou da adulteração da fotografia e é o lado que mais me interessa neste mundo criativo. Ninguém olha duas vezes para uma imagem que lhe é familiar, sou fascinada pelo surrealismo/cubismo por isso mesmo, prende-me a atenção imediatamente por ser algo que não é palpável na nossa realidade, faz-me sentir, bom ou mau, o ser humano é curioso e insatisfeito, portanto quanto mais exploramos o desconhecido, mais queremos.

**SG:** Existe algum momento em que utilize apenas o digital em vez de utilizar a forma tradicional de desenhar?

**MB:** Talvez quando trabalho identidades visuais, o que acontece cada vez menos porque não é de todo o que quero fazer. Ou quando utilizo a fotografia, aí não recorro ao desenho tradicional nem mesmo à fotografia analógica. Nesses casos recorro muito ao photoshop e manipulação de imagem. Há alturas em que o desenho não está à altura (provavelmente momentos de equilíbrio pessoal), e sinto necessidade de pegar na câmara fotográfica.

**SG:** Se responder que sim, embora seja interessante saber a sua opinião sobre este assunto do digital: Como define o seu/esse processo digital em termos de desenho? É desenho? É menos desenho que aquele que faz sobre papel? Como os relaciona em termos plásticos, expressivos e até lúdicos?

**MB:** Tudo é desenho, seja digital ou tradicional. Só não recorro ao digital com mais frequência porque não domino. Mas irei aprender um dia e se me der a mesma satisfação não tenho qualquer problema em utilizar com mais frequência porque realmente poupa algum tempo e não corre riscos de ser perdido/estragado. Não sou radical, aceito a evolução do desenho em termos tecnológicos. Continuo, claro, a gostar mais de todo o desenho manual mais do que o digital porque também gosto desse lado humanista do desenho à mão, do erro, do esbater com o tempo, do cheiro das tintas. Assusta-me mais a ideia da inteligência artificial desenhar, ou seja, ser um robot a desenhar. Isso sim, parece-me que há a perda total do sentimento

no desenho, pela falta de vivências, boas ou más, de ter que ser programado para o fazer em vez de o fazer porque necessita ou porque lhe apetece. A não ser que essa AI comece a ganhar consciência como temos visto a ser explorado em livros, filmes/séries ou jogos. Joguei, há uns tempos um jogo chamado Detroit becomes Human onde um dos personagens (AI) serve um artista magnata em final de vida que tenta humanizar o seu robot. Pede-lhe para pintar o que quiser, à escolha dele, e este retrata realisticamente o que está à sua volta, um vaso, uma cadeira, flores. Mimetiza tudo. E o humano pede-lhe para fechar os olhos e esquecer as imagens reais que tem inscritas no ship e para desenhar a primeira coisa que lhe vier ao pensamento. Se de facto, conseguirmos humanizar os robots, vai ser muitíssimo interessante ver como reagem artisticamente.

**SG:** Agora por curiosidade minha. Sei que a Mariana trabalha também na área da multimédia que está inserida também no design de comunicação. Para as animações que faz, como surgem essas ideias? Utiliza o desenho nestas alturas, quando constrói uma narrativa ou limita-se a por logo “mãos à obra”?

**MB:** Ora a área da animação é uma área que sempre me fascinou. Mais como consumidora do que produtora, porque dá imenso trabalho e eu gosto mais de coisas imediatas. Fiz um workshop com o Abi Feijó e Regina Pessoa que me mostrou o encanto e desencanto desse mundo exactamente pelo tempo que se perde. No entanto acho que hoje em dia consumimos muito mais a ideia de movimento. Uma imagem fixa já não prende ninguém no scroll frenético em que vivemos. Portanto a necessidade de informações rápidas e criativas estão cada vez mais presentes. Como não estou totalmente à vontade com o rigor das animações, faço coisas mais despreocupadas, mostro muitas vezes na animação que faço, o meu fundo de trabalho e como cheguei à imagem final. Como se o “teaser” fosse o *making of* do objeto final. Podes ver isso no cartaz “O Tempo” da exposição que fiz a curadoria para este mês no Selina. E também recorro mais a este método para promoção pessoal dos meus caretos por exemplo. Quando é para um cliente, é tudo mais exigente, daí ser uma área que uso mais por gosto pessoal do que ferramenta profissional.

**SG:** Existe algum material que impeça a sua criatividade de fluir normalmente?

**MB:** Os humanos. [Risos] Quando as pessoas tentam limitar-me ou fazer elas mesmas o cartaz mentalmente e tentar descrevê-lo. É quase 100% certo que não vai resultar. Acontece com alguma regularidade dizerem-me quero

assim e assado e texto acolá e ao fim de muitas tentativas, sugiro fazer eu uma proposta que costuma agradar mais.

**SG:** Os desenhos da mariana são bastante expressivos. A Mariana costuma desenhar em cadernos? Ou seja, tem a prática de ter um diário gráfico?

**MB:** Sim, tenho vários porque estou sempre a perdê-los. Quando estou à espera de qualquer coisa ou apenas entediada, gosto de desenhar. Não consigo ir para algum lado sem levar uma caneta que seja. É já uma necessidade. Até acabar o curso, nunca diria que ia ser assim, mas a partir do momento em que se começa, passa a vício, a necessidade. Não tenho jeito para me expressar verbalmente, tenho até alguma fobia de confrontos e já aconteceu expressar-me através do desenho. Embora muitas vezes só eu entenda o que lá está, faço-o bastantes vezes para chamar atenção de alguém que quero que me oiça.

**SG:** Quer a resposta seja sim ou não, gostaria de saber se considera importante que um designer de comunicação tenha esse hábito de riscar para posteriormente ser mais fácil aceder a “essas memórias” para encontrar boas soluções a problemas de design.

**MB:** Acho muito importante o rabiscar. Não tem que ser desenho, mas o rabisco é um exercício de pensar graficamente que todos os que trabalham na área devem fazer.

**SG:** Se quiser acrescentar algo mais da sua opinião do tema por favor sinta-se à vontade de escrever em baixo, se não, Muito obrigada pela oportunidade, aprecio muito o seu trabalho e foi uma honra poder colocar-lhe questões, mesmo à distância e por escrito, sobre o tema que me fará terminar o mestrado. Obrigada.

**MB:** Espero que tenhas gostado. Soube-me muito bem e como podes ver eu e o meu trabalho somos pouco formais. Que corra tudo bem com a tua tese e futuro! Obrigada.

## D. Entrevista a Pedro Gonçalves

**Dia 24 de Julho de 2019 | Lisboa, Escritório HomemBala**

**Duração de 1h**

**Assistência de Professora Susana Campos**

**SG:** O tema da minha dissertação é a função que o desenho tem no processo criativo no design de comunicação, seja ele feito de forma tradicional ou de forma digital. As entrevistas têm como objetivo recolher informações e testemunhos de pessoas que exercem a profissão em matérias do design e que utilizam o desenho como motor do processo criativo, independentemente da área que escolheram exercer dentro do design de comunicação, com o intuito de compreender a importância do desenho no processo de trabalho e qual o desenho que auxilia mais o designer na procura de soluções mais criativas. A entrevista terá uma abordagem aberta para dar liberdade ao entrevistado de se exprimir sobre o assunto e terá uma abordagem semi-diretiva com questões já planeadas e iguais a todos os entrevistados. Irei iniciar a nossa conversa com uma primeira questão mais pessoal e depois passarei às questões sobre o tema.

**PG:** Sim, na nossa área o desenho é bastante importante porque nós aqui trabalhamos também com filmes e normalmente o processo de conceptualização, ou seja, chega-nos um *script* e um texto, onde trabalhamos com um *copywriter* para termos esse texto, e depois a partir daí começam-se a fazer os esboços. Esboços conceptuais, ou seja, tanto estéticos para podermos ver como o filme vai ser como depois a nível de *storyboard*, ou seja, toda a realização e dinâmica do filme. Portanto na parte da animação, da nossa área, é mesmo muito importante desenhar porque atravessa o processo desde o princípio ao fim. Depois quando são feitos os *storyboards* é mostrar ao cliente. São feitos *frames* que no fundo é como se no filme se retirasse uma imagem, é a representação final do filme. Para não se começar logo a animar e dizer-se: não é isto. O *storyboard* tem desenhos mais rápidos e menos acabados. Esses *frames* não, são mesmo como vai ser o final, ou seja, [contêm] as cores, as texturas e tudo mais. Depois, à medida que o filme vai sendo feito a parte da ilustração, volta à carga porque muitas vezes o realizador quer fazer novos planos, ou quer fazer outras alterações, e os ilustradores voltam a redesenhar algumas partes. Na parte do design gráfico, que também fazemos, o desenho importa. Quer dizer, não sei se é considerado desenho, há pessoas que trabalham logo no digital e outras que trabalham à mão, numa parte conceptual. O desenho está mais presente na parte da criação de uma logomarca, a ideia representada

no digital é um pouco complicada. Mesmo na parte da tipografia, são os esboços que estão na génese. Sempre que aquilo que é aplicado a nível de comunicação, as bases e a teoria, como a Bauhaus — é tudo aplicado. [O modo] como lemos, da esquerda para a direita, de cima para baixo, o peso das coisas, o funcionamento dos brancos... ou seja, isso tudo na realidade até na ilustração é aplicado. Nós já fizemos trabalhos para a China, e é diferente. A maneira como lêem é diferente e a partir desse momento a mecânica visual muda. Eles queixavam-se das nossas coisas porque nós não estávamos a fazer essa desmultiplicação. Eles veêm os desenhos e o grafismo de forma diferente, como é vertical é muito diferente. É estranho porque depois a nível de filme e realização, é mais ou menos a mesma coisa que cá porque se fores ver um filme chinês, não há muitas variantes, as variações da câmara são sempre da esquerda para a direita, ou seja, devem existir especificidades, mas não são limitadoras como no plano fixo, no bidimensional.

**SG:** Em conversa com a professora Susana, ela disse-me que o Pedro não teve ou teve pouco contacto com o desenho na sua formação. Gostaria que me falasse um pouco disso.

**PG:** Pois, eu estive em arquitetura e a formação que tive em desenho foi em arquitetura. Um ano. Acabei a cadeira de desenho, e tive aquelas coisas básicas de desenhar — por acaso a cadeira até era puxada — aquelas raízes. Lembro-me de ter sido puxado porque desenhávamos aquelas coisas mais complicadas, depois fomos libertando a coisa para fazer bustos, depois eram silhuetas, depois o desenho nu e, portanto, foi puxado. Houve muitas pessoas a reprovar.

**SC:** Depois no Politécnico de Tomar, não tiveste desenho?

**PG:** Tive, mas em cadeiras de design gráfico, o bacharelato era dirigido mais às artes gráficas e aí tivemos tudo. Sei lá, xilogravura, serigrafia, tipografia *offset*..., mas também tínhamos cadeiras de economia. Depois acabei a licenciar-me em multimédia e design. Nessa parte não existia propriamente uma formação de desenho, mas lá está: nas cadeiras de projeto de design, tínhamos de utilizar o desenho, aliás eu puxava sempre para esse lado. Depois a nível de design também se pode fazer isso, há 3 ou 4 versões de comunicação e uma delas é com a ilustração. Há muita coisa que se comunica através da ilustração, até a memória das marcas



tem esse tipo de comunicação, consoante a marca, mas diria que numa marca grande a versão do desenho de ilustração está lá. Se olharmos para a Adidas está lá, na Nike também está lá, se olharmos para a Caixa Geral de Depósitos também está lá. Ou seja, há uma versão que é de imagem e fotografia, que as pessoas reconhecem. As pessoas olham e reconhecem e faz com que a marca se sinta representada. Sentimos também que estamos ligados à marca. No fundo é isto, se colocarmos um anúncio do Calcitrin e forem buscar os jovens do anúncio da Superbook não vai funcionar, poderá apenas funcionar se o humor estiver muito presente, mas no fundo existe essa tal representação. O desenho não tem isso, mas o desenho tem outra flexibilidade e mobilidade, que é: há coisas difíceis de representar e isso é possível através do desenho. Dou como exemplo os anúncios mais antigos da televisão portuguesa, utilizava-se aqueles anúncios muito à base da ilustração, e tinha que ver muito com a flexibilidade. Os meios não eram brutais. Eu posso dizer muitas vezes que nós, por exemplo, fizemos agora o anúncio para o Buondi e apesar de os orçamentos serem caros, um dia de filmagens é caro porque depois há atores, o restante casting que vem atrás se houver mais pessoas, depois o aluguer dos espaços, tem que se fechar ruas... por isso o anúncio de televisão ronda no mínimo uns 50 mil euros. E representam dias de filmagens. A partir do momento em que algo corre mal é potenciado esse valor; no caso da animação é uma equipa mais pequena. Depois, é a interpretação das coisas, ultimamente voltou-se um pouco à animação tradicional, que é aquela do Walt Disney. *Frame a frame* para conjugar as duas coisas, tipo imagem com ilustração por cima. No fundo é filmado, editado e depois é ilustrado por cima das imagens. Mas é uma ferramenta, assim como a iconografia. A iconografia pode ser considerada desenho e está presente em quase tudo. Os telemóveis e os ícones onde as pessoas decidem carregar, onde cada botão representa algo. E a nível de esboços... na criação de layouts, a parte do desenho está sempre presente. Mas depende muito do diretor criativo, na área da publicidade os diretores criativos vêm normalmente de duas áreas: ou vêm da parte das artes ou design ou vêm mais da parte da área das letras, como filosofia. Não importa, se é história ou filosofia, eles têm de ser bons, ponto. Em agências, funcionavam muito com um criativo da parte da comunicação e outro criativo da parte do design. Normalmente no início de um projeto, se é um diretor criativo da área das letras, digamos assim, começa a pensar o projeto de uma maneira diferente do diretor criativo que vem da parte mais da imagem. Eu, quando penso no projeto, penso sempre no final e depois como decompor aquilo, não faço cópia mas digo a ideia é esta, agora precisava

que alguém trabalhasse o *copy* baseado nesta ideia. E normalmente é visual. Pode ter desenhos ou não. Depende, os primeiros desenhos são rabiscos, é sempre alguém a atacar primeiro o trabalho. Antes fazia-se muito reuniões de *brainstorming*, agora eu prefiro fazê-las depois de se trabalhar, porque essas reuniões são um desperdício de tempo e o tempo é coisa que temos pouco. Portanto o pessoal faz o trabalho de casa, organiza uma série de ideias, sejam imagens, sejam desenhos, sejam trabalhos... não importa: são referências. E depois... [vêm] os *copywriters*, nesse caso é mais simples porque eles escrevem, não vão copiar referências. Às vezes vão buscar, mas apenas para não copiarem o modelo. Às vezes ideias boas aparecem, mas há alguém que diz “já ouvi isso”, temos de fazer uma coisa diferente, mas no fundo é isso. Existem muitas pessoas a fazerem no digital, mas eu acho que na parte do *oldschool* ainda existe muita gente a desenhar. E nota-se, esta coisa de trazer um papelinho não é defeito, um diretor criativo que venha ter uma reunião anda sempre com o papel atrás nem que seja para rabiscar.

**SG:** E em relação a si, quando lhe apresentam um problema, qual é a sua primeira ação? Visualiza logo alguma coisa “sua”, estabelece relações com outras imagens existentes ou tende a investigar o problema primeiro?

**PG:** É um bocadinho estabelecer relações com imagens. No abstrato ou vazio tenho sempre de visualizar algo, até para começar a desenhar eu tenho de ter rabiscos para ver alguma coisa no papel. Eu... a maioria das vezes, nós temos de aprender muito como comunicar, não é um trabalho de artista plástico. Primeiro existe a investigação, compreender ao máximo a marca e, no fundo, fazer perguntas: o que é pretendido? O que é a marca? Para onde quer ir? O que quer representar e que valores?”. A seguir, eu normalmente vou fazer pesquisa de marcas iguais a nível internacional para ver a tendência, ou seja, ver internacionalmente o que está a ser feito na linha da frente. Depois vê-se concorrências, se for uma empresa nacional quais são os seus concorrentes, analisa-se os erros que estão a ser feitos, vê um pouco para onde o mercado está a ir e já estás a ter um monte de referências visuais. Depois pelo caminho se aparece algo muito diferente, experimenta-se. Pela minha experiência não é pelo diferente, mas sim perceber mais o panorama da situação e depois trabalhar de maneira inteligente, assegurar que o conceito está lá e só depois começar a trabalhar a criatividade. Mas depende, eu já comecei a criar logótipos em que o primeiro desenho ficou e de outras vezes fiz, sei lá, 60 versões. Por isso é que muitas vezes é bom trabalhar em equipa porque se a pessoa for

muito perfeccionista complica e chega-se a uma altura que é só frustração. Portanto nessas alturas é mais de equipa. Quanto à ilustração, a nível dos nossos filmes — porque às vezes o desenho de autor vende — se um ilustrador já tem aquele estilo específico o cliente vai querer esse estilo. Claro que nos chegam clientes a pedir certas coisas e depois não podemos fazer plágio. Quando me aparecem, eu digo logo “isso é plágio. Nós isso não vamos fazer, podemos fazer é uma inspiração nisso, mas uma coisa própria, de raiz”. Mas há clientes difíceis que nós isto, e eles insistem. Nessas alturas há duas hipóteses: ou fazemos e acaba a ser crime ou optamos por não o fazer. E eu preferi optar por não o fazer, porque quando uma coisa dessas acontece, não é só a marca que fica mal vista... a nossa ética de trabalho também fica mal vista, e isso é algo que fica para sempre. Isso existe muito agora com a internet que foi uma explosão a nível do desenho, antes quando era por livros o acesso à comunicação era difícil, hoje em dia um miúdo que faça um trabalho bom com uma linha porreira facilmente explode na internet. E agora, há muito trabalho parecido. Existe ali um génio e depois todos começam a copiar. É complicado. A nós já nos aconteceu fazer algo diferente e demos pelas pessoas à volta a fazer o mesmo, inclusive já perdemos um cliente para alguém que se viu ter feito aquele trabalho depois de ver o nosso. O jogo é assim, complicado. Mas o processo é isso, cada vez mais há marcas a utilizar o estilo e a marca própria de um artista. Há vários, mas lembro-me da Malika, uma ilustradora que tem um estilo muito gráfico, que eu até fui ver referências e ela tem como referência um artista pop francês. Ela começou a desenhar para o New York Times e etc, e existem marcas que pedem especificamente o estilo dela. E do nada, briefings de agências que enviam trabalhos dela e dizem: queremos isto.

**SG:** Então, depois dessa investigação, o passo seguinte é esboçar?

**PG:** Sim, Sim. Na grande maioria das vezes sim, em papel ou digitalmente. Isso depende dos designers. Há aqui uma coisa que também parte do desenho, aquela coisa da cópia, eu li que há vários escritores que quando encalham pegam numa frase de outro autor para começarem. Na parte do desenho muitas vezes acontece, na grande maioria começa-se por copiar desenhos ou layouts, mas depois têm é de surgir dali. Na nossa criação mágica, a grande maioria das pessoas recorre à recriação. Começa-se numa coisa e depois afasta-se o suficiente até torná-la uma coisa nova. Existe uma frase do Picasso, que a primeira vez que a li não percebi, não é bem assim mas é deste tipo “um bom artista copia mas o génio rouba”. Isto sempre me

fez confusão mas depois mais tarde meti-me a pensar sobre isto e se ele está a copiar (isto, na minha visão), primeiro ponto: a cópia deve ser melhor que o original e deu passos à frente. E, quando ele fala em roubar, ele olhou para aquilo muito bem e percebeu porque é que aquilo não funcionava, ou seja, ele não rouba, está apenas a fazer uma cópia, ele está a roubar a ideia na génese. E depois aplica no trabalho dele. E no fundo é sempre isso, quando alguém “rouba” uma ideia a alguém é esse processo que deve fazer. Desmontar e captar a génese. É algo que já não têm plágio. Outra coisa é a inspiração, como ele tem com a arte africana, e [aí] ele realmente dá um pulo à frente. Eu às vezes começo por desenhar a olhar para uma imagem, seja fotográfica ou não. Convém é a partir de um determinado ponto, afastar tudo. Pegar no nosso desenho e ir por ali, às vezes já aconteceu o contrário, que é fazer uma ideia do zero e alguém dizer “Já há algo parecido!” e há, quero dizer, eu já vi muitas referências, é normal. Eu acho que na nossa área toda a gente que trabalha nela e que gosta, a pior coisa que podem fazer-lhe é acusá-la de plágio.

**SC:** Quando tu fazes esse esboço digitalmente o que é que tu usas como suporte ou materiais?

**PG:** Os programas. Caneta ou rato. Depende.

**SG:** Existe algum suporte que interfira com a sua criatividade?

**PG:** O digital interfere um pouco. O desenho é muito mais vetorial. As formas são muito mais simples. É a mesma coisa que usar uma caneta de tinta da china e usar um pincel, o resultado final é diferente. A partir do momento em que temos uma coisa que tem ângulos retos e coisas direitas acaba a interferir. Na parte da concretização não. Por exemplo: no design nós vemos muito coisas que funcionam, mas a maioria das ideias não vem da mesma coisa, portanto estamos a fazer um layout de um site eu muitas vezes vou ao Pinterest e muitas vezes as minhas referências, encontro-as quando não estou à procura delas. E depois é ver para além do evidente. Uma pessoa olha para um livro que chama a atenção e depois percebe porque é que aquilo funciona. A grelha, a diagonal de forças, os três quartos... e percebe porque é que a tipografia está ali. No fundo, o que se vai guardar é essa grelha. Estamos a falar do peso das formas, dos espaços brancos, etc. Esse conceito criativo pode ser aplicado a uma grelha de um site e quer dizer: no fim do dia se meterem as coisas ao lado uma da

outra, estão muito longe e são coisas díspares. Eu acho que a parte criativa vem sempre do processo de um “não ter medo”. Isso foi a única coisa que eu melhorei em termos de trabalho. Se uma pessoa começa a trabalhar a pensar na cabeça do cliente e no que ele vai dizer... é para esquecer. É não ter medo e ser mais corajoso, no sentido de não ter vergonha do ridículo, é experimentar. Todas as ideias são válidas e só depois à frente é que a coisa fecha. Uma ideia criativa numa área mais facilmente se encontra noutra. Uma fotografia pode ir buscar imagem a uma pintura. As pessoas copiam o que é evidente. No fundo é inspiração. O Sagmeister, o filme do *Happy*, tirando a parte mais psiquiátrica da coisa, ele tirou um ano sabático. Ou seja, no fundo diz que vai trabalhar até mais tarde na vida e vai tirar 5 anos à reforma para ir tirando à medida que vai trabalhando, e uma das coisas que ele diz é, por exemplo, a primeira vez que fiz o ano sabático esse ano representou praticamente todas as ideias dos 7 anos a seguir. É um bocadinho isso, é às vezes só estares à frente do computador não chega. É a maneira como se olha e pensa a realidade. E se forem mais pessoas a pensar também ajuda, é só isso.

**SG:** Então, por exemplo, aí o auxílio de um diário gráfico ajuda na procura de ideias?

**PG:** Sim. No fundo o desenho, os rabiscos que falei, no fundo são simplificações de imagens mais complicadas. Uma pessoa vê uma imagem complicada e olha para aquilo e tira a diagonal de força, tira composições, tira o espaço em branco... tira isso tudo. Pode ser um rabisco, mas aquilo para nós no fundo é o sumo da composição.

**SC:** E o contrário também te acontece, começar a rabiscar e daquele rabisco começa a surgir uma ideia?

**PG:** Ah sim. Acho que os criativos todos fazem isso. É estar a olhar para os nós da madeira e ver lá algo, para o cimento partido e ver qualquer coisa. Tudo o que contenha textura e linhas vemos qualquer coisa. Podemos até olhar para uma planta e ver as formas e do nada começar qualquer coisa, começar a desenhar e de repente começa-se a ver uma cara, umas mãos... isso faz-se. Uma das pessoas que trabalha melhor isso é o André Carrilho. Ele sabe que tem de ter fluidez e, portanto, primeiro são feitas essas curvas do que pretende e de repente o resto vai atrás dessas curvas. É tudo muito formado por curvas. Pela dinâmica e fluidez. No fundo é rabiscar e saber o

que se pretende. Olha-se para os desenhos dele e consegue-se perceber isso, estão ali uma série de circunferências, umas apanham cabeças, outras já vão apanhar o corpo.

**SG:** Considera que o desenho tenha um papel importante na fase inicial de um projeto?

**PG:** Depende do projeto. Se for animação ou publicidade tem bastante, o *storyboard* está sempre na base. Aliás, até os próprios filmes. Qualquer filme que seja feito para televisão, primeiro é conceptualizar a ideia e depois são feitos esboços e o realizador tem esse *storyboard* que é desenhado. É impossível fazer-se isto de outra maneira. Os *storyboards* de publicidade, como são ainda mais caros, são sempre muito mais detalhados. Depois, claro, o realizador pode fugir dali um pouco, mas a base está lá. Eu acho que a grande parte dos designers desenhavam, mas não é obrigatório, sei que na parte da logomarca ou *lettering* desenhavam. A maioria das pessoas que estão numa reunião criativa têm um caderno ou um papel, tirando as pessoas da produção que normalmente só têm o computador.

**SC:** E olha, o que dirias sobre a vantagem do desenho relativamente a uma ferramenta digital nesse primeiro processo? É pela economia dos meios? É a leveza ou a facilidade com que se pega no papel e caneta? É o aspeto mais tátil e físico?

**PG:** Sim, não consigo dizer especificamente o que é, é difícil. A verdade é que é diferente. Acho que o papel depende de pessoa para pessoa, é quase aquela relação que se tem com a fotografia digital e analógica, que é: nós com a fotografia digital tiramos e apagamos de forma a escolher a melhor e no desenho também é isso, a facilidade com que se consegue apagar também de alguma maneira manipula o resultado final. A facilidade com que se pode acrescentar, eu noto isso, eu estou a fazer um desenho e como posso apagar facilmente, e como posso ir por vários caminhos sendo o leque tão grande, acabo a fazer mais variações sobre o mesmo desenho. Existe uma dispersão e geram-se dúvidas, e às vezes no desenho tradicional quando estamos a acabar temos de ter uma dose de convicção maior e noção também do que se está a fazer, porque aquilo respira um bocado. No digital pode-se fazer tudo, mas a maneira como se lá chega é diferente. Vou dar um exemplo, nós queremos ter uma linha ou uma mancha com uma certa força, pega-se no pincel e tinta, faz-se aquilo 3 ou 4 vezes até acabar

por sair como queremos. Agora, fazer isso no digital é muito difícil, ou se vai procurar qualquer coisa e tentar copiar. Tem muito que ver com a expressão da forma. O digital dá para apagar muito e fazer muito mais texturas, mas a expressão é completamente diferente. Acho que se pode dar um tablet a qualquer artista e dizer “reproduz Pollock” e aquilo vai ser difícilimo, não vai estar a copiar com a expressão da matéria. A falta de tinta e a tinta é muito difícil fazer no digital, aliás está a existir agora uma conversão do digital para a textura onde existe sempre uma poeira ou uma textura, a luz também está a entrar muito e isso é uma aproximação de uma coisa muito mais limpa. Agora, há muita gente que trabalha no digital e faz primeiro o esboço à mão e depois a composição no Photoshop com a linha azul e começa a desenhar por cima. Portanto começa à mão e acaba no digital.

**SG:** Era exatamente isso que ia questionar, como concilia o desenho tradicional com as tecnologias informáticas no seu processo de trabalho?

**PG:** Uma das maneiras é essa. É fazer o esboço. Há vezes em que não faço. Muitas vezes vou ao contrário, faço o esboço no digital e depois passo para o papel, meto uma mesa de luz, traço aquela luz e começo a pintar outras coisas. No fundo é criar uma utilização das duas coisas, sendo que agora com as canetas a sensação está muito parecida. A pressão e tudo mais, embora não seja o mesmo, mas no digital é diferente. Não há nenhuma caneta no mercado... bem, a pressão daquilo é muito complicado, fazer linhas mais finas e mais grossas, isto falando no papel. No digital não, basta uma pequena força e a linha fica mais grossa, a escala é brutal, fisicamente não se consegue fazer aquilo.

**SC:** Consegues com canetas de aparo, têm de ser é muito boas.

**PG:** Pois, muito boas e na caneta do digital podemos ter isso. No fundo estão a abrir-se vários caminhos, sendo que no essencial quando nós olhamos para as obras de arte e para o caminho artístico, o essencial não é técnica, é sempre a parte criativa do olhar. Agora o que está a ser muito recriado é o surrealismo, há muita coisa que o parece, mas na técnica; falo de formas e distorção. Se for olhar para aquilo, sem nenhum aspeto pejorativo, parece de chinês, de andar ali com muita paciência. O digital já proporciona isso. Os ilustradores têm muita paciência, também porque depois o desenho acaba a ser muito terapêutico. Tanto que às vezes se está a fazer aquilo que uma pessoa sente que é o caminho, mas depois dá-se dois passos atrás e

começa-se a desenhar devagarinho e a apontar a técnica da sombra e tal. No digital é porreiro, que é: mete-se uma sombra, se está mal, tira-se. Se for à mão, ou colocamos um pastel branco ou preto em cima ou não há nada a fazer. Ou assume-se, que é essa a parte da coragem que eu estava a falar. Os grandes artistas, eu acho, não falo da publicidade, porque aí joga-se com o medo. Na publicidade existe muito medo, porque podemos vender um produto e a publicidade pode ser para falar daquele produto e valorizar o produto, portanto qualquer coisa que se pense que o possa fazer convém ser feita nesse aspeto. Mas depois há o terror de aquela publicidade que fazemos em vez de valorizar, faz o contrário, e depois o produto é falado pelas razões erradas. Isso está na cabeça das pessoas que trabalham em marketing. Sempre que há ideias mais arrojadas caem por terra. Em Portugal se existe uma boa ideia é normalmente porque já foi feito lá fora. E se fosse na América e algo estivesse a correr mal... eles fazem coisas e dão a volta. Cá, a publicidade é a primeira coisa a ser cortada. A comunicação tem uma força brutal. É eficaz.

**SG:** Voltando ao processo digital, como define o seu processo digital em termos de desenho? É desenho? É menos desenho que aquele que faz sobre papel? Como os relaciona em termos plásticos, expressivos e até lúdicos?

**PG:** Há tendência a pensar isso, eu acho que esse conceito já vem 30 anos atrasado, desde a Pop Art. Nós temos sempre a tendência para pensarmos isso. Muitas vezes faço coisas ao contrário, passei um desenho do digital para serigrafia para lhe dar uma parte mais orgânica. Isso já está ultrapassado. A nível de valor de arte isso continua a ter muito valor, para quem negocia isso tem valor e até às vezes há clientes a quererem ficar com as peças que deram origem à obra, e aquilo é considerado obra de arte. Nós quando vendemos é um filme e há muita confusão neste aspeto.

**SC:** Eu queria perguntar: há muitos anos, quando nos conhecemos, tu fazias muito Web Design e houve uma vez em que fui ao teu atelier e tu tinhas um desenho lá. Eu perguntei-te o que era aquilo e tu disseste “ah isso foi antes de ter uma ideia” e também que esboças sempre antes. Portanto a primeira ideia, é sempre um desenho. Quando fazias Web Design também os fazias? Era um desenho mais diagramático ou mais a pensar no ecrã?

**PG:** Mais uma vez dependia do pedido do cliente, e normalmente querem sempre muita coisa e nós temos que pegar só no essencial. Eu faço muito



por exemplo procurar referências visuais, mas eu não tiro essas imagens e não as coloco no desktop e no local de trabalho. Se tenho o lápis e a caneta, vou usar, claro que depois de meia hora tenho os rabiscos que dão depois para misturar, é muito mais fácil surgirem ideias depois daí. Se queres ter uma ideia criativa tens de te afastar da inspiração. As inspirações, para mim, servem muito... por exemplo, se estamos a ver um filme e estamos a gostar, a seguir vai-se desenhar e aquilo já vai dar um impulso, [mais] do que propriamente a cópia. O lápis aí é muito mais pragmático, em meia dúzia de linhas tiras uma ideia, E lá está não fecha tanto.

**SG:** Então, quando falamos em encontrar soluções criativas, o papel do desenho é importante?

**PG:** Sim. Eu em logótipo faço sempre, por muito ridículo que aquilo pareça, porque um logótipo tem sempre aquele aspeto limpo e qualquer desenho em papel vai sempre parecer algo de uma loja de fruta, mas aquilo depois trabalha-se. Por exemplo, a tipografia: trabalho com um tipógrafo que tem sempre canetas chinesas e assim, e o primeiro esboço é sempre feito à mão. Primeiro é muito mais rápido. Outro [exemplo]: é muito mais elástico a nível de criatividade. Para se fazer algo por exemplo para Android no computador leva-se 3 horas, à mão são 10 segundos. Tudo o que não se desenha de início, há de sempre se desenhar em cima daquilo.

**SC:** Há pouco falaste da sensação, da apelação aos sentidos, de se sentir a violência e o toque do papel, a tinta e o correr das coisas. Existe um prazer sensual no manuseamento de ferramentas e materiais. Sentes que esse prazer pode ser frutuoso no surgimento de uma ideia?

**PG:** Principalmente naquela parte que estamos habituados acima de tudo, como seres humanos, de estarmos habituados a texturas. Às vezes, nas texturas de madeira, qual de nós é que não passa lá a mão? É um sentido que nós temos que é tipo a parte visual estimula a parte do tato e é a tal coisa, a bem ou a mal, a tinta, a mecânica da tinta, é completamente diferente. Quer dizer, a pessoa que vai pintar um quadro, vai tocar na tinta. Vai espalhá-la. A maneira como a parte orgânica do material se decompõe e se mexe vai influenciar o que nós estamos a fazer. No digital, é assético. Nas artes gráficas é isso, eu dou um exemplo: o David Carson foi dos primeiros a utilizar a arte digital, mas o trabalho dele é completamente trash, fotocópias e sujidade. São composições gráficas que depois vão

influenciar tendências da época dos anos 90, com a música também. É tudo muito trash, muito riscado e é tudo digital. No fundo aquele trash foi possível fazer separadamente, que depois colocar tudo num conjunto só no Photoshop. Não consegue aquele tipo de perícia num suporte grande. É feito por impulso e riscado, mas depois não combina, mas depois há ali pormenores que já combinam. O digital aqui serviu para combinar tudo. As pessoas quando veem um risco feito à mão estão a ver também a velocidade, não pensam nisso, mas veem. Se um assassino vai escrever na parede a sangue, não vai fazer aquilo direitinho. Mostra-nos muito o mood que a pessoa tem, se escreve mais depressa ou não. Os criminalistas estudam isso. O digital ajuda a ir buscar coisas que hoje em dia não se consegue fazer a nível digital, como a expressão, é uma ferramenta mais limpa para organizar. Antigamente também se fazia com a fotocomposição. Depois há pessoas que precisam de umas manchas e vão comprar brushes. Eu não compro, eu faço com os pinceis e digitalizo. Mas o digital condiciona. Pode-se fazer as composições digitalmente, mas depois a nível da luz não é igual. Há composições que se calhar estavam em sketchbooks e depois alguns artistas combinam esses desenhos no digital. E hoje em dia é engraçado que está a voltar tudo. É isto, uma mistura das coisas. Mas a nível de logótipos as coisas simplificam-se, mas pronto é isso. Depois cada um têm a sua visão, mas a bem ou a mal o processo é importante, cada vez mais. A nível dos clientes, quando a ilustração segue para o cliente tenta ir o mais acabada possível porque a capacidade de representação do cliente é pouca.

**SC:** Podemos ver os teus desenhos de que falaste e, também, para ilustrar a tese?

**PG:** Sim, sim.

**SG:** Obrigada.

## E. Entrevista a Cristina Sampaio

**Dia 29 de Julho de 2019 | Lisboa, Mouraria**

**Duração de 1h**

**Assistência de Professora Susana Campos**

**SG:** O tema da minha dissertação é a função que o desenho tem no processo criativo no design de comunicação, seja ele feito de forma tradicional ou de forma digital. As entrevistas têm como objetivo recolher informações e testemunhos de pessoas que exercem a profissão em matérias do design e que utilizam o desenho como motor do processo criativo, independentemente da área que escolheram exercer dentro do design de comunicação. O intuito é o de compreender a importância do desenho no processo de trabalho e qual o desenho que auxilia mais o autor na procura de soluções mais criativas. A entrevista terá uma abordagem aberta para dar liberdade ao entrevistado de se exprimir sobre o assunto e terá uma abordagem semi-diretiva com questões já planeadas e iguais a todos os entrevistados. Irei iniciar a nossa conversa com uma primeira questão mais pessoal e depois passarei às questões sobre o tema. Sei que tirou o curso de Pintura, mas gostava de saber como, e onde, aprendeu a desenhar e, também, se existiu alguém que a influenciasse no seu percurso.

**CS:** Bom, as pessoas aprendem sempre desde pequenas. Uma das formas como eu aprendi a desenhar foi copiando muito quando era miúda. Eu lia muito banda desenhada quando tinha cerca de 8, 9, 10, 11 anos e por aí fora. Nessa altura foi quando apareceu a revista Tintim aqui em Portugal, que eu comprava (e ainda a tenho). Apareceu em 68 e acabou em 82, salvo erro. Foi a primeira grande influência naquilo que eu mais tarde vim a fazer. Depois, eu já desenhava bastante. Os meus pais tinham quadros de reproduções de grandes artistas, como Picasso... e eu copiava-as. Entretanto, como os meus pais sempre me apoiaram nisto e a minha mãe gostava muito de ter tirado um curso em Belas-Artes, mas como infelizmente no tempo dela as meninas não tiravam Belas-Artes, acabou por ir para medicina. E então, ela ficava sempre encantada com os meus desenhos. O meu pai dava-me livros para eu aprender a desenhar, tinha eu cerca de 13, 14 anos, mesmo antes da minha ida para as Belas-Artes. Trazia-me livros dos Estados Unidos, que ensinavam o processo de fazer um cartoon e banda desenhada. Era uma coisa bastante americana, esses livros ou manuais, e eu era muito aplicada, digamos assim, e desenhava, fazia aqueles exercícios todos. Depois, no liceu passava a vida a desenhar nas aulas e, portanto, fui aprendendo a desenhar.

**SG:** Quando lhe apresentam um problema, qual é a sua primeira ação? Visualiza logo alguma coisa “sua”, estabelece relações com outras imagens existentes ou tende a investigar o problema primeiro?

**CS:** Um problema... vejamos, eu faço e fiz vários trabalhos, não faço só cartoon. Estou a fazer agora um trabalho para o Museu da Ciência e é um trabalho muito extenso, para ser feito ao longo do tempo e com muitas componentes; podemos considerar isto um problema. A minha resposta terá de ser dada de duas maneiras. Se for este trabalho, mais extenso, que exija mais reflexão, eu tenho de responder a um problema e a um pedido que me está a ser feito com determinados parâmetros e isso é discutido com o cliente. Existem propostas que são apresentadas e muitas vezes os clientes já têm ideias próprias. Depois é necessário um certo tato para lhes dizer que se calhar era melhor de outra forma. No meu trabalho de cartoon, digamos que o problema... (pausa) é o mundo (riso). Se as ideias me surgem logo? Depende, mas acho que normalmente... acho que sim. Claro que temos de refletir, mas eu acho que isto é um pouco como qualquer profissão: quanto mais experiência mais facilidade se tem de resolver questões e os processos são quase inconscientes. Não há propriamente um método a seguir. Quando comecei a trabalhar tinha aquele pavor da folha branca, agora já não me acontece.

**SG:** Assim que surge a ideia, qual a sua primeira reação? Começa logo a esboçar?

**CS:** Sim, mas lá está, depende. Nada é linear. Há coisas que também dependem da urgência, muitas vezes eu penso em abstrato. Digamos que a ideia germina na minha cabeça e depois é que a passo para o papel, a mim não é o papel que me faz ter ideias, se bem que às vezes há coisas que, quando começo, depois dão origem a outras. Muitas vezes a ideia até me surge na cama, antes de adormecer. Por vezes é terrível, porque no dia seguinte questiono-me sobre a ideia que tive e não me recordo dela.

**SC:** Sabes que isso é típico dos momentos ‘eureka’ em todas as disciplinas. Existem matemáticos que contam como tiveram a ideia, após meses de estudo, apenas quando estavam em momentos de descanso.

**SG:** Também acontece devido ao nosso cérebro estar a “repousar” sobre o assunto.

**CS:** Sim, sim, eu também acho. Não é aquilo que a maior parte das pessoas que não trabalham em áreas criativas acham que é inspiração. A inspiração não existe. Nós estivemos a pensar naquilo tudo e a refletir e às tantas há um momento em que as coisas se articulam. É como ter um puzzle, no final coloca-se a última peça e o resultado torna-se claro.

**SG:** Em que suportes é que costuma esboçar?

**CS:** Lápis sobre o papel, depois mesa de luz, ou papel vegetal. De seguida aperfeiçoo o esboço. Nos casos em que estou a trabalhar com um *art director* tenho que enviar um esboço mais trabalhado, porque as pessoas às vezes não os entendem. Quando é só para mim pode ser apenas um gatafunho.

**SG:** Existe algum suporte que interfira com a sua criatividade?

**CS:** Não... quer dizer há coisas que não uso porque não gosto. Ainda no outro dia falei disto e disse que eu não gosto de pintar porque há coisas... que a mim me cheiram mal (riso). Então é mais por gosto. Gosto de coisas inodoras e que não dêem muito trabalho.

**SG:** Considera que o desenho tenha um papel importante na fase inicial de um projeto? Por exemplo nos exemplos que já mencionou.

**CS:** Sim. Mas o meu caso é muito particular, eu desenho no princípio, no meio e no fim.

**SG:** Quando falamos em encontrar soluções criativas, considera o papel do desenho importante nessa procura?

**CS:** Sim, posso dizer, por exemplo... neste trabalho que estou a fazer para o Exploratório, onde existe um guião e uma parte escrita, esta também é importante. Mas no meu trabalho o objetivo final é um desenho e o caminho para lá chegar é um desenho.

**SG:** Mas quanto mais esboça mais a ideia fica clara?

**CS:** Não... No meu caso, o esboço é a parte formal da coisa porque a

ideia — lá está, o que tentava explicar há pouco com a palavra abstrato — é um conceito que tem de ter alguma força e que depois se manifesta através do desenho. O desenho é a formalização da ideia. Eu não gosto de fazer coisinhas bonitinhas. Há desenhos que de facto se afirmam pela complexidade do próprio desenho ou que vivem dessa complexidade. O meu desenho vive da simplicidade e da força da ideia. Por isso, não é por desenhar mais, no meu caso, que a ideia fica muito mais clara. Eu trabalho muito sobre um desenho, mas é porque justamente tenho uma ideia muito definida daquilo que quero e tenho de chegar lá. Eu não me deixo levar pelo desenho, eu conduzo o desenho. Há pessoas que se deixam levar pelo desenho. A minha ideia e conceito têm de ter a primazia. Os processos criativos são muito diferentes em cada área, digamos assim, e em cada pessoa.

**SC:** Mas trabalhas bastante a composição, é algo que se nota. O ‘pensar’ na composição fazes digitalmente ou já está definido na cabeça?

**CS:** Claro. Na realidade, os meus desenhos finais acabam por ser fiéis aos esboços. Fiéis no sentido que seguem a composição que eu faço antes. Eu trabalho com ferramentas geométricas e acentuo esse carácter da geometria. É isso que reforça a ideia de a composição ser muito pensada. Por exemplo: nos Desafios [problemas de Matemática] não faço esboço. É dos poucos casos que eu me deixo levar pelo desenho. Deixo-me levar pelo instrumento, mesmo sendo vetorial, e não orgânico — onde se faz um risco e ele fica lá como se fosse um traço de lápis —, é muito mental. Mas mesmo sendo mental, tu podes fazer um arco e depois transformá-lo num corpo, ou nariz, e aproveitar a forma que lá ficou. De facto, não tinha noção disso e com as duas exposições que fiz em Setúbal, percebi que os desenhos dos Desafios apesar de serem ilustrações de problemas de Matemática, são coisas muito mais soltas. Os outros desenhos são muito mais pensados. Os Desafios têm mais liberdade criativa, mas na forma. É mais deixar-me ir e fazer o que me apetece, digamos assim.

**SG:** Como define o seu processo digital em termos de desenho? É desenho? É menos desenho que aquele que faz sobre papel?

**CS:** É tão desenho como o resto. O que é o desenho? Pergunto-vos eu.

**SG:** Diria que se define por traços e linhas que formam composições, de

certa forma é também um impulso do ser humano.

**SC:** É a organização da imagem, é composição, são imagens construídas usando linhas. Mas 'linha' não é apenas o traço, como nos desenhos do Matisse por recortes: estás a determinar, com um recorte, uma linha, uma forma, uma relação figura/fundo. É a composição, decisões que depois ditam o que vai ser a relação figura/fundo.

**CS:** Exato, sobretudo hoje em dia já ninguém define o desenho em contraste com a pintura, por ser essa coisa linear. O desenho é a ação através do instrumento sobre o suporte para construir uma imagem, ponto. Ora bem, o computador não faz isso mesmo? Eu não carrego lá num botão a dizer nariz, pé ou automóvel. De facto, há essas bases de imagem, mas o computador é uma forma de finalizar o desenho, tal como quando eu ainda não trabalhava em computador e fazia exatamente o mesmo esboço a lápis e papel, muitas vezes sim, usava mesa de luz para aperfeiçoar composições, e depois passava a tinta da china. Agora, em vez de "passar" tinta da china "passo" a computador. E coria a guache, agora a cor é dada no computador. O computador é um instrumento como outro qualquer, não vejo diferença. Claro que depois existe diferença ao nível da prática, que é ótima no computador: consegue-se experimentar muito mais em menos tempo. O computador facilita o processo em diversas áreas, mas eu, por exemplo, não gosto do computador usado enquanto simulação de um material que não é do próprio computador. Aguarelas, carvão... Para isso usam-se os próprios materiais, nisso talvez seja conservadora. Mesmo quem desenha em iPad, ...como os desenhos do Jorge Colombo, ele não está ali a reproduzir um meio analógico de desenhar, aquilo assemelha-se bastante a um pastel, mas ele não tenta imitá-lo. Ele está a tirar proveito daquilo tal como é. Portanto, o computador é um instrumento como outro qualquer para a finalização do desenho.

**SG:** O que a entusiasmou nesse instrumento, o computador, para ser das primeiras pessoas a utilizar o desenho digital em Portugal?

**CS:** Nada! (riso) Fui um pouco obrigada. Claro que quando comecei a trabalhar com o computador, aquilo era uma espécie de caixinha mágica. As primeiras vezes que usei o Mac foi em 86, porque fazia desenhos para o jornal do Sindicato dos Professores e um dos dirigentes tinha um irmão que era completamente louco por Macs. Uma vez levou dois para lá, para

o sindicato, e começámos a experimentar. Aquilo era completamente básico, e na prática quase só utilizávamos o computador como máquina de escrever. Depois, em 1988, comecei a trabalhar no projeto do jornal Público, que saiu em 1990. O desafio era ser o primeiro jornal em Portugal feito integralmente em computador. Tudo ligado em rede. Essa ligação em rede implicava também que eu fizesse os desenhos em computador. Tive de começar a aprender a desenhar em computador. Tive que me adaptar e que reaprender a desenhar, em absoluto, porque lá está, há uma coisa que eu acho interessante na maneira como se desenha — agora menos, porque há a caneta que desenha diretamente no computador —, é que enquanto que no desenho com lápis ou aparo o nosso gesto se reflete diretamente no suporte, no computador esse processo é indireto. Hoje já não damos conta disso, mas é bastante ‘contranatura’, não é tão intuitivo, até podemos estar a desenhar aqui e depois o traço aparecer na outra ponta do ecrã [acompanha com gestos que distanciam os lugares do acto e da visualização]. Isso é algo que já fazemos sem pensar mas que no início era o cérebro que tinha de se adaptar. Conhece o Illustrator e trabalha com ele?

**SG:** Sim.

**CS:** Nós temos o modo *preview*, onde vemos as cores, e depois existe o modo *artwork*, onde só vemos as linhas. Linhas essas que quanto mais complexo o desenho for mais confuso é. No início, não se podia trabalhar no Illustrator em *preview*, ou seja, nós estávamos a desenhar uma série de coisas, e de vez em quando fazia-se *preview* e víamos como estavam a ficar. Depois continuávamos no outro modo, onde só víamos linhas, e era assim que desenhávamos. O Vicente Jorge Silva, quando fez o texto para o meu catálogo da exposição na Bedeteca de Lisboa (ficou lindo, o texto!), dizia que era como um bordado mágico, porque ele olhava para aquilo e não percebia nada.

**SC:** É como a cerâmica, não? Na cerâmica tens que usar a experiência e pré-visualizar através da imaginação, em que as cores e definições que vês correspondem a outras coisas no fim do processo.

**CS:** Sim, é como a cerâmica, tem de se saber antes que as cores finais nem sempre são aquelas que se aplicam. Eu, quando era miúda, ia com a minha mãe para o atelier do mestre Arlindo para fazer modelagem e coisas em barro. Existe uma história engraçada, dessa altura. O meu pai viajava muito



em trabalho, e quando foi o 25 de Abril ele estava na Suécia. Com o meu pai fora... eu e a minha mãe costumávamos ficar acordadas até muito tarde, a fazer cerâmica, e com o rádio ligado. Na noite de 24 de Abril, ouvimos primeiro o Depois do Adeus e de repente começa a tocar a Grândola, e a minha mãe admirada olha para mim e diz “Como é que eles estão a deixar tocar esta música?”. Mas continuámos a fazer as nossas coisas. No dia seguinte ligou o meu pai, às 6 da manhã, a dizer para ligarmos o rádio que havia uma revolução em Portugal. Eu ouvi a Grândola em direto graças à cerâmica. Isto para continuar a conversa em relação ao Preview, — que tem esse paralelo com o processo da cerâmica — e de facto era uma coisa muito mental. Reflectindo sobre isto, é mais fácil pensar utilizando a mão — o lápis sobre o papel — porque existe uma maior facilidade no gesto do que aquela que existe com o computador, é “aquela coisa direta”. Porque o desenhar com o computador, sobretudo no Illustrator, exige um esforço mental muito grande, é tudo muito abstrato. Portanto, nos Desafios, como já falei, funciona porque são desenhos simples e também lúdicos.

**SG:** A Cristina acabou a responder a todas as questões mesmo sem eu perguntar algumas, obrigada. Já coloquei todas as questões.

## F. Fotografias recolhidas e esboços cedidos

Atelier de João Catarino. Fotografias de Sketchbooks e cartazes. Todas as fotografias foram autorizadas pelo designer.









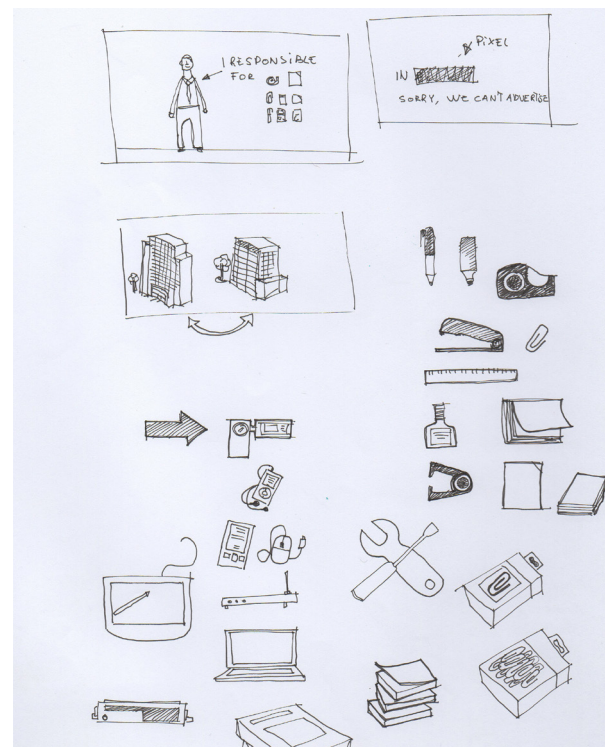
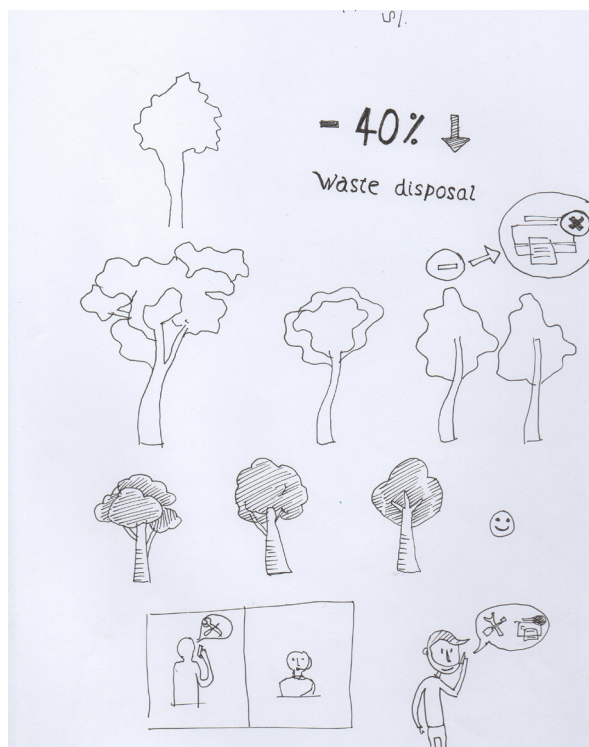
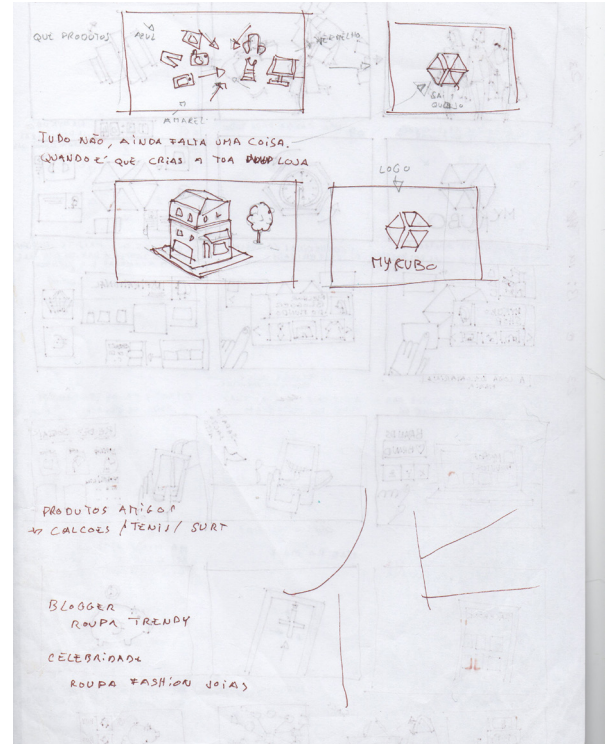
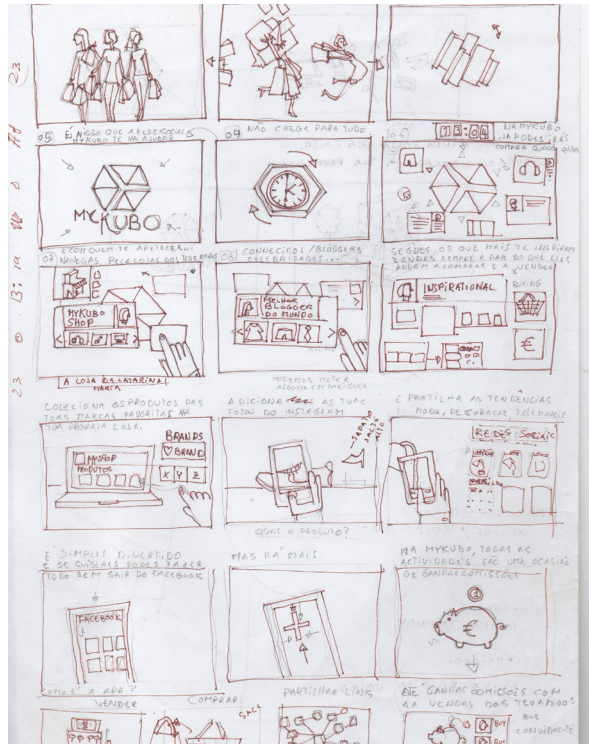
Estação Monte Estoril  
13/7



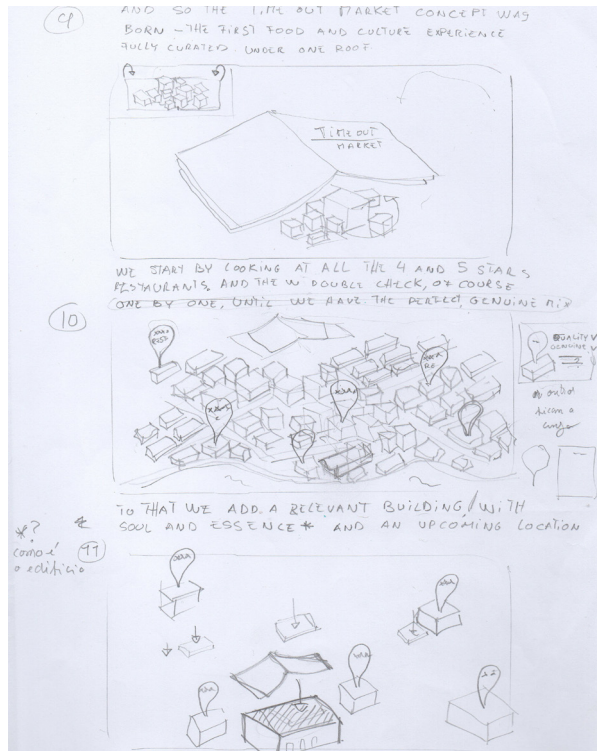
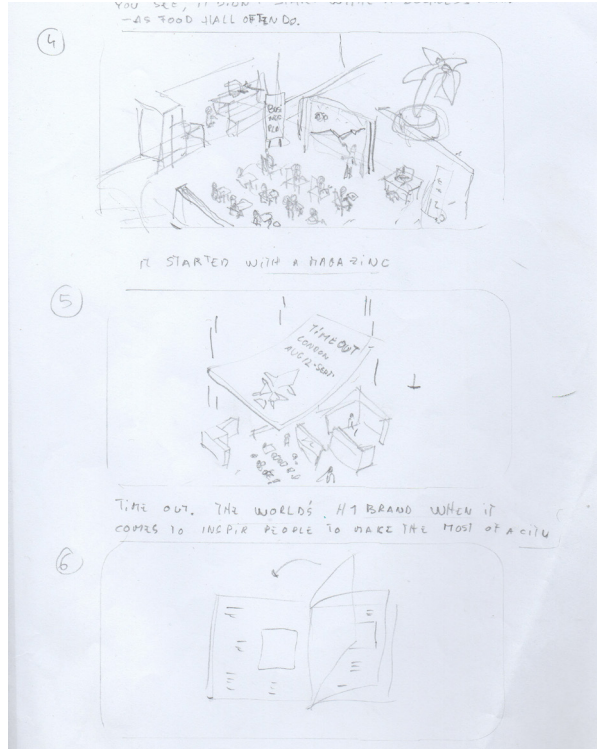
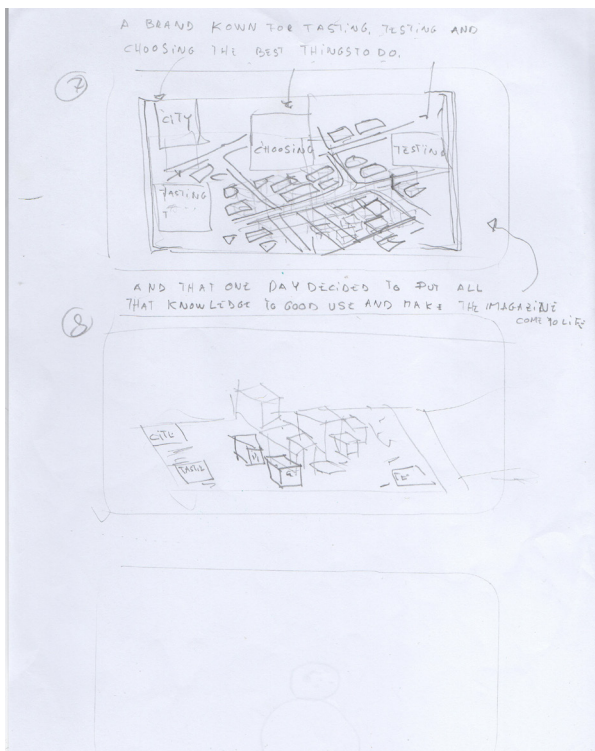
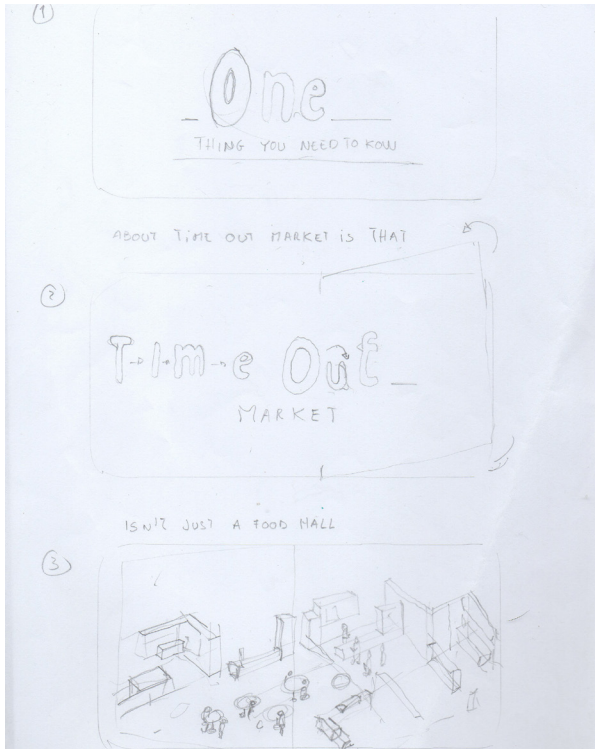




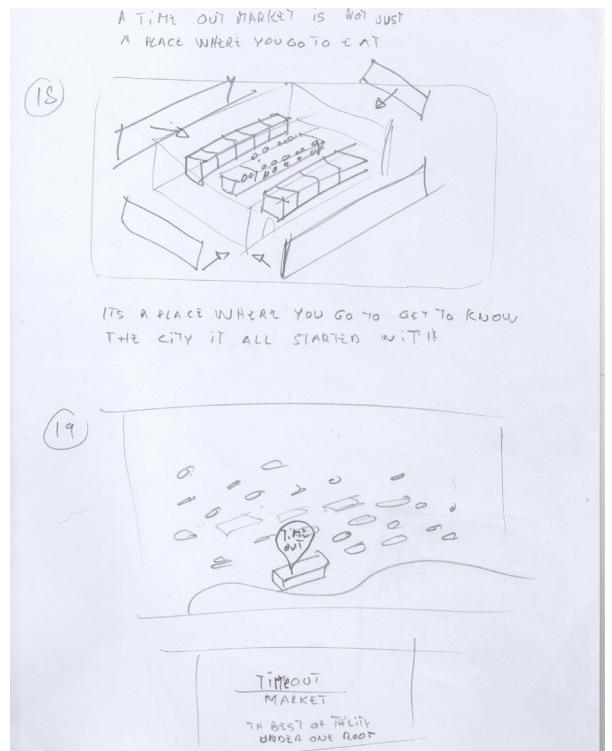
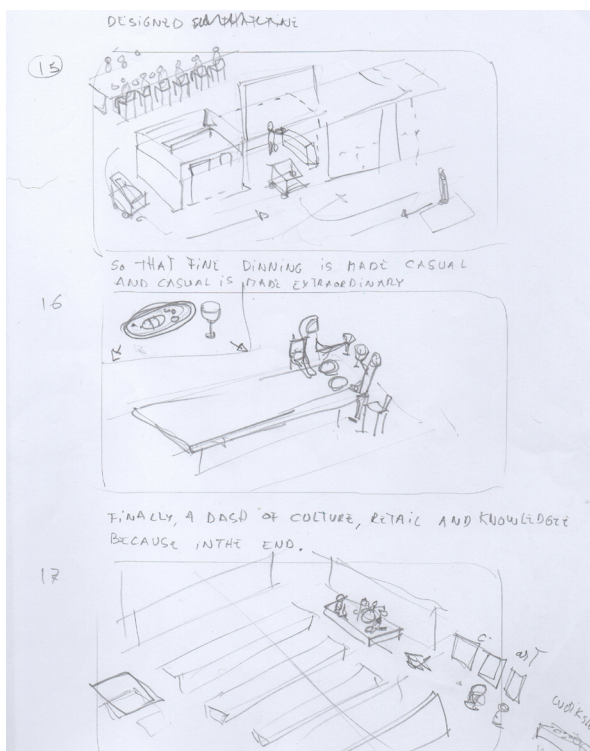
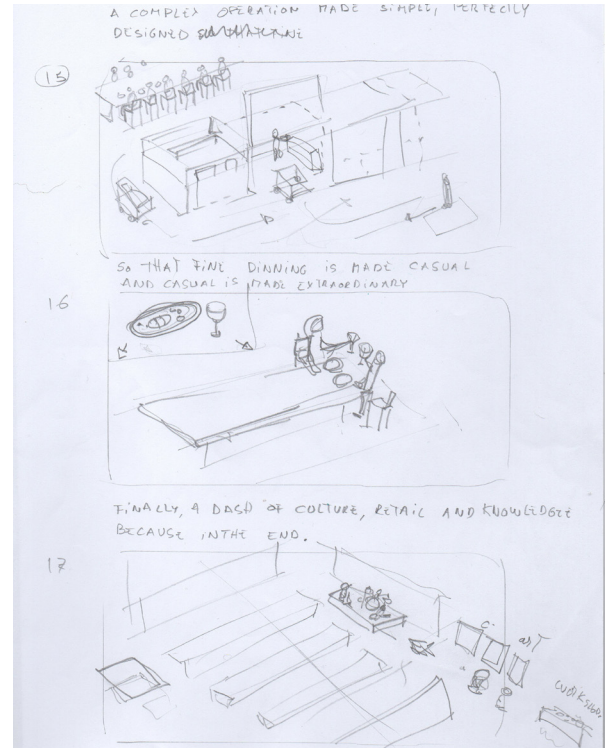
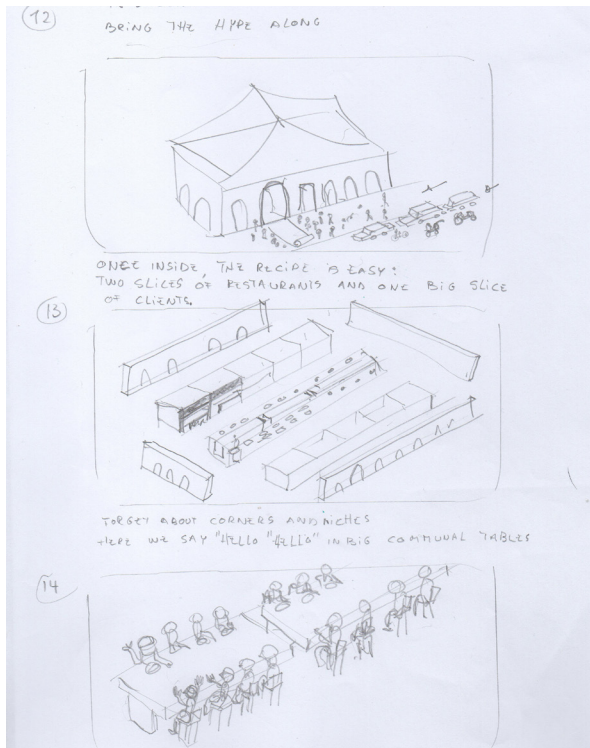
Esboços extra cedidos (My Kubo; Time Out; Esboços variados) pelo designer Pedro Gonçalves com autorização para a sua utilização nesta investigação.











Tabalho extra (Cartaz Snail Gif) cedidos via correio eletrónico por Mariana Baldaia com autorização para a sua utilização nesta investigação.



Tabalhos extra (Armazenar vinho; Boston Glove Cover; O rei vai nu; Obsolescência; Portugal Falhado e Riso.) cedidos via correio eletrónico por Cristina Sampaio com autorização para a sua utilização nesta investigação.





